Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanów gier komputerowych, styczeń 1995

TOP SECRET

cena 2,30 zł (23.000 starych zł)

34

1

Przygodówki

Panzer General

Under a Killing Moon

przejrzałeś na oczy ?



przesłysz na uszy...





Karta **Sound Vision 16 GOLD** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów .
Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB.

-YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtwarzanie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,Extended Recorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku.Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-kompat. z SOUND BLASTER PRO, ADLIB
-kompresja i dekompresja w ADCPM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
-opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.

2.890 tys. zł — GWARANCJA 12 MIESIĘCY



1.395 tys zł — GWARANCJA 12 MIESIĘCY



3.990 tys zł — GWARANCJA 12 MIESIĘCY



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

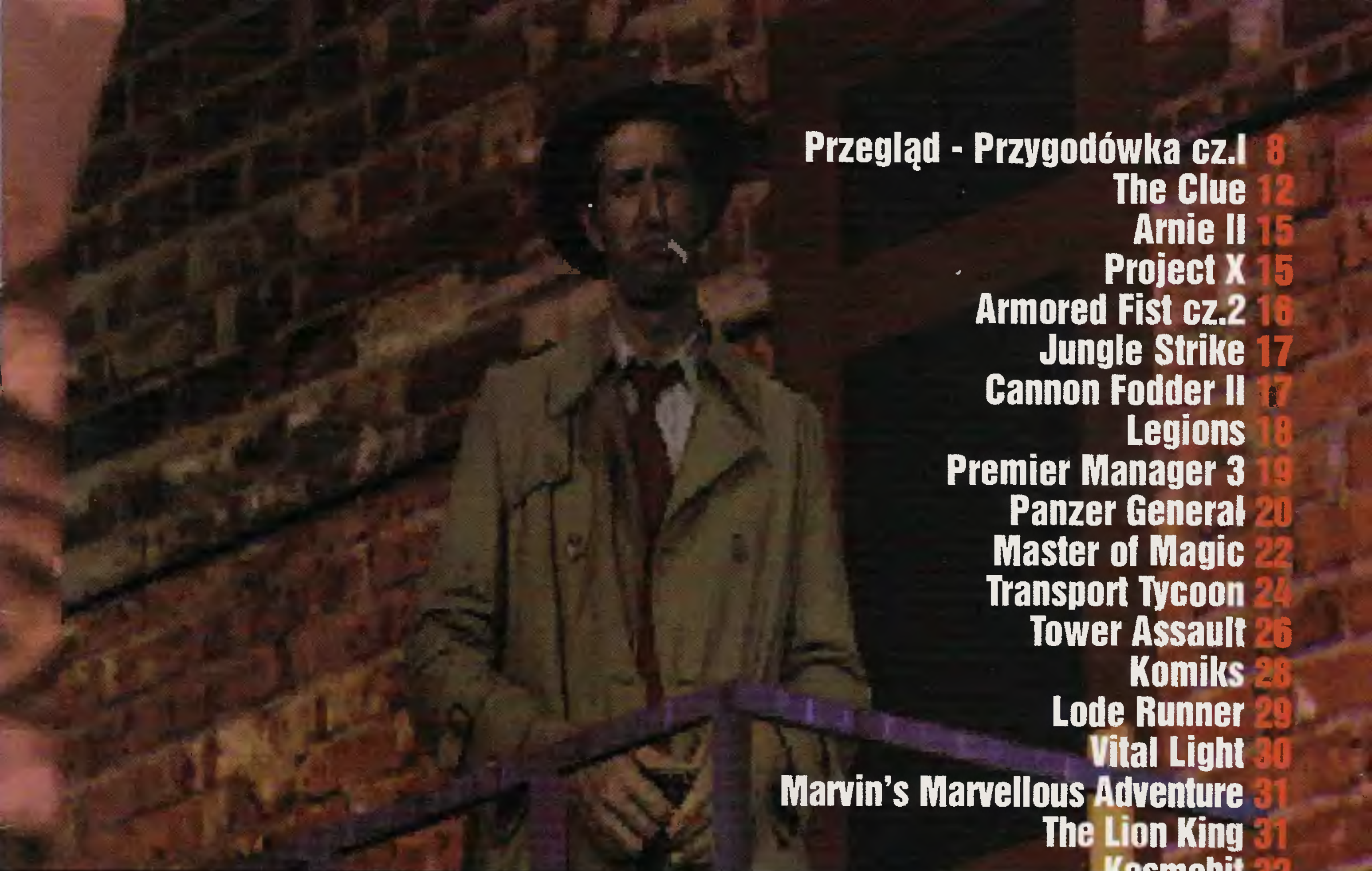
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!

JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91, (0-22) 45 52 84.
tel/fax: (0-68) 27 07 05, (0-68) 26 56 72.

PRO AUDIO VISION

02-595 Warszawa, ul. Puławska 63/5.
05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
65-001 Zielona Góra, ul. Kupiecka 28.



Palenie albo zdrowie
Alex & Gawron

menu

REDAKCJA:
Warszawa ul. Służby Polsce 4
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta) Rafal Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (02) 617-50-70
Dzial reklamy: (02) 617-50-70
DTP: Studio s.c. ☎ 29-68-79
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. S. Okrzei 5, 64-920 Pila
Redakcja nie odpowiada za treść ogloszeń.
Naklad: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny
- czwartek 15-18
BBS: 24h, + 48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8, 115:4804/4
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje „RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa28,
Konto: PBK XIII Oddział Warszawa
370044-1195-139-11

co nowego?

Szczęśliwego Nowego Roku!

Pisząc powyższe słowa naprawdę nie wymagamy wiele. Trzeba bowiem przyznać, iż dla redakcji każdy rok będzie lepszy niż 1994. a zwłaszcza jego zakończenie.

Zaczęło się przed Świętami wielką przeprowadzką, która na parę dni sparaliżowała pracę redakcji, nie tylko naszej zresztą. Gdy już doszliśmy do jakiego takiego ładu, opanowaliśmy sytuację, wyszliśmy na prostą, a nawet zaczęliśmy udawać, że pracujemy, przyszła ta ciężka chwila. Zrobiono nam prezent (dotąd nie wiemy czy świąteczny czy noworoczny) i wyniesiono wszystkie komputery, jakie tylko były razem z materiałami do napoczętego już numeru. To, że w ogóle czytasz ten numer, Drogi Czytelniku, zawdzięczasz **DRUGIEMU CUDOWI NAD WISŁĄ**, przy czym jego dokładna data nie jest tak łatwa do ustalenia, jak pierwszego. Złodzieje wynieśli wszystko, odcinając kable od ukochanej myszy Naczelnego i parę kabli od monitorów - działali brutalnie.

W związku z powyższym w wyniku pospolitego ruszenia praca nad numerem stała się pracą chałupniczą (kwatera główna redakcji TS na wychodźctwie mieściła się u Haszaka, gdzie z powodu metrażu i lokalizacji wszyscy się czuli jak na starych śmieciach). Przy okazji korzystaliśmy z komputerów osób prywatnych, nie bardzo wiedzących, co się dzieje, oraz maszyn Ministerstwa Edukacji Narodowej (o czym ono zapewnie nie wie, ale dziękujemy!). Po redakcji chodziły słuchy, iż włamanie było wielce wyrafinowanym sposobem odnowienia parku maszynowego. ale wydaje się to mało prawdopodobne.

Sytuacja w owych dniach była tym bardziej gorąca, że Naczelny wyjechał do Murzasichla, w celu odbycia poważnej rozmowy z Kopalnym, który jakoby się tam kręcił. W ferworze walki nie zauważyliśmy nawet sporego przedświątecznego nalotu policji na giełdę zakończoną zatrzymaniem paru osób.

W oparciu o własne doświadczenia ostatnich dni życzymy wszystkim naszym Czytelnikom w nowym roku pozytywnych emocji wywołanych jedynie tym, co się dzieje na ekranie monitora (z wyjątkiem padu kineskopu).

Zatwierdził Triumwirat w składzie: Emilus & Sir Haszak (wszyscy po domach)

Battle Field



Odwieczna duma i chwała pecetowców. polega na tym, że oni mają swojego DOOM-a, a amigowcy nie. Ale oto ukaże się już niedługo polska gra, zatytułowana BATTLE FIELD (Pole bitwy). Wydana zostanie przez firmę TSA, która wyrobiła sobie renomę firmy, wydającej gry na wysokim poziomie. Na razie widziałem tylko demo gry, ale już jestem „pod wrażeniem". Grafika zrobiona jest tak jak w pecetowym Wolfensteinie 3D i co zastanawiające porusza się płynnie już na zwykłej pięćsetce!

EMILUS

Firma: TSA
Komputer: Amiga

Worms

"Worms" to gra będąca krzyżówką Lemmings-ów i Cannon Fodder-a. Dowodzimy plutonem małych dżdżowniczek i musimy zabijać inne wraże dżdżowniczki. W grze stosowana jest odwieczna metoda walki: „zabijaj lub sam zostaniesz zabity". Wygrywa ten, którego ostatni wojak przeżyje wszystkie działania wojenne. Nie da się ukryć, że jest to gra dla maniaków, ale któż nim nie jest... Termin wydania planowany jest na kwiecień 1995 roku.



EMILUS

Firma: Team 17
Komputer: wszystkie Amigi, CD32, PC, PC CD-ROM

Christmas Lemmings '94

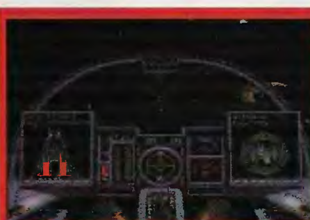


Świąteczna paczka z Lemmingami wypuszczona przez firmę Psygnosis zawiera 64 poziomy. Połowę z nich, Flurry i Blizard, znamy z "Christmas Lemmings '93". Nowe scenariusze to Frost (łatwiejszy) i Hail (trudniejszy). Gra ma tradycyjną oprawę graficzną i muzyczną (poziom średni), niewielkie wymagania sprzętowe i zapewnia łamanie głowy przy jednoczesnym trenowaniu zręczności.

Pałcjusz

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC, PC-CD

Wing Commander Armada



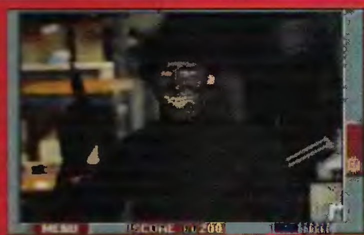
Kolejna część gry, będącej kompilacją strzelanki, strategii, a może nawet przygodówki. W Armadzie możemy latać statkami ziemskimi lub dowodzić myśliwcami Kilrathi. Zróżnicowany poziom trudności, szybka akcja, to coś dla tych, którzy dawno już skończyli z "Wing Commanderem II" i muszą poczekać na "Wing Commandera III". Jest czym zająć ręce.

Pałcjusz

Producent: Electronic Arts
Dystrybytor: IPS Computer Group
Komputery: PC 386, PC 386-CD

Crime Patrol

Kolejna po "Maddogach" i "Who Shot Johnny Rock?" filmowa strzelanka z "American Laser Games". Tym razem jesteś młodym policjantem, który wykonując kolejne misje będzie posuwał się coraz wyżej po szczeblach kariery, aby w końcu trafić do elitarnej "Delta Force". Grafika i muzyka jak zawsze na poziomie, całość dobra i efektownie nakręcona.



Alex & Gawron

Dystrybutor: CD-Projekt
Komputery: PC CD-ROM, 386, SB

Star Crusader

Opisana w ostatnim T S strzelanka kosmiczna. zawierająca w sobie elementy strategiczne, została wydana w Polsce przez firmę Licomp. Czekają na nas 104 misje polegające na strzelaniu do wszystkiego, co się rusza. W porównaniu z wersją dyskową na CD dołożono medale, przyznawane Tobie za ofiarność i odwagę oraz szczególne czyny.



Pałcjusz

Producent: Gametek
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC 386, PC 386-CD

Ecstatica

W przygodówce tej, mocno pachnącej "Alone in the Dark 2", mamy opróżnić z upiorów pozornie wymarłą wieś i uwolnić ją od czaru. Zadanie niełatwe bowiem upiory różnego autoramentu nie czekają na naszą akcję napadając na nas i wieszając na ścianie. Musisz tego uniknąć, co będzie o tyle przyjemne, iż grafika wygląda całkiem nieźle (mniej kanciasta niż w "Alone..."). Płaci się za to dosc mocną konfiguracją (najmarniej 486 DX).

Sir Haszak

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC 486-CD



Witchwood



Oto przygodówka z oryginalną grafiką - tak chwalą się panowie z Team 17. Czy faktycznie? Ocenicie sami, ale dopiero na jesieni 1995 roku. Gra ma posiadać olbrzymi teren do zwiedzania, gdzie będzie wiele różnych osób chętnych do pogawędki. Gra w stylu „przynieś tu, zanieś tam", ot sobie będzie...

EMILUS

Firma: TEAM 17
Komputer: PC, PC CD-ROM

Blade of Destiny

Poszukiwanie miecza, który dał tytuł grze, i wyjaśnienie czy rzeczywiście ma on moc zdolną powstrzymać najazd orków jest tu podstawowym Twym zadaniem. Kierując drużyną złożoną z kilku postaci przemierzasz krainę Thorwal. Gra zakłada 2 stopnie trudności gry, możliwość samodzielnego tworzenia postaci. Prócz chodzenia czeka nas pływanie statkami, obligatoryjne odżywianie, przyporządkowanie przedmiotów postaci znane z "Lands of Lore".

Pałcjusz

Producent: U.S. Gold
Dystrybutor: IPS Computer Group
Komputer: PC AT



Novastorm

Wspaniała strzelanka kosmiczna przypominająca "Raptora". Zaletą jej jest lepsza grafika i dodanie świetnie wykonanych sekwencji animowanych w przerwach akcji. Dźwięk na wolniejszych komputerach (386 DX) nie nadąża za grafiką i to, na pierwszy rzut oka, jedyna wada tej gry.

Sir Haszak

Producent: Psygnosis
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC 386-CD



Hexis



Klasyką wśród gier zręcznościowo-logicznych jest Tetris, natomiast Hexis, całkiem przyzwoicie zrobiona gra, jest jego klasyczną mutacją. Zamiast kwadratowych klocków, z których złożone są spadające pakiety, tu mamy do czynienia z heksagonalnymi, stąd też nazwa Hexis. Grę wydała firma INTRUDER, której produkty już zaczęły pojawiać się na rynku. Kolejna polska firma - coraz lepiej!

EMILUS

Firma: Intruder
Komputer: Amiga

Tae Kwon do Master



Nawalanka robiona przy użyciu kamery ukaże się na przełomie stycznia i lutego. Sterujemy w nim jednym z karateków z zadaniem pokonania przeciwnika. Sporo postaci, szeroka gama ciosów, dobra animacja mają być atutami tej gry.

Pałcjusz

Producent: Mirage Software
Komputer: A1200

System Shock

O znakomitej grze "System Shock" w wersji angielskiej pisaliśmy dokładnie kilka numerów temu (patrz spis treści). O w pełni spolszczonej wersji tej cyberpunkowej gry, mocno "Doomowatej" z wyglądu, a jednak wymagającej sporego zaangażowania umysłu, mówiło się już od dość dawna. No i jest. Poza pewną drobną wpadką (przyjrzyjcie się screenowi obok...) wszystko jest w porządku, co więcej, spolszczenie jest całkiem przyzwoite. A że sama gra dobra i nowa, to nie pozostaje nam nic, jak tylko namawiać do kupna.

Alex & Gawron

Komputery: PC 486 DX, 4 MB (trochę to dziwne, bo u nas chodziło na 386, ale skoro tak piszą w instrukcji... - A&G).



Mortal Weapon

Akcja mającej się ukazać na przełomie stycznia i lutego strzelaniny będzie rozgrywała się gdzieś w odległej galaktyce. Do pokonania będziemy wielu przeciwników będziemy mogli użyć sporego arsenału. Obraz całości ma być dopełniony digitalizowanym dźwiękiem i staranną grafiką.

Pałcjusz

Producent: Mirage Software
Komputer: Amiga



Noctropolis

Mocarna przygodówka. Całość jest horrorem i dzieje się pomiędzy światami rzeczywistym, a urojonym, komiksowym, ulubionym przez głównego bohatera. Prosty i zrozumiały interfejs użytkownika, doskonałe animacje (video wmontowane w malowaną grafikę, podobnie jak w "Under a Killing Moon" - choć nie aż tak dobre), artystyczna grafika statyczna (komiksy) i czadowe efekty dźwiękowe (full talking, oczywiście) czynią z tej gry znakomitą pozycję.

Alex & Gawron

Komputery:
PC 386 CD-ROM, 4 MB.



Power Drive



Coś pięknego! Wydane przez U. S. Gold wyścigi samochodowe po prostu zabijają. Widok jest z góry, gra ma charakter mocno zręcznościowy (niemalże na pograniczu "Micro Machines") - grafika niezła, podobnie muzyka, a gra się po prostu rewelacyjnie! Przy tym wszystkim można pojeździć naszym Cinquecento.

Alex & Gawron

Komputery: PC 386



Gra Commanche'opodobna. Rzecz dzieje się w przyszłości, a zadaniem gracza jest kasacja rasy Krellanów, której gusta kulinarne budzą obrzydzenie Ziemian (Krellanie lubią jeść ludzi). W wersji CD genialne intro i przerwy między misjami, istnieje też okrojona wersja dyskietkowa. Grafika i animacje lepsze niż w "Commache'u" muzyka takoż (i oczywiście gadki). Świetna gra!

Alex & Gawron

Producent: Gremlin Interactive
Komputery: PC, PC CD-ROM

Kings of Thieves



Na połowę roku 1995 Team 17 przygotowuje grę pt. King of Thieves. Akcja gry osadzona jest w średniowiecznej Anglii. My jako przyszły król złodzieji musimy sobie ten tron „wypracować". Gra jest połączeniem startegii ze zręcznościówką. Objawia się to w ten sposób, że na przykład, gdy przeprowadzamy oblężenie, to po runięciu murów, przejdziemy do walki wręcz pojedynkując się (element zręcznościowy) z poszczególnymi obrońcami zamku.

EMILUS

Komputer: PC, PC CD-ROM
Firma: Team 17

Santa's Xmas Caper



Święty Klaus przyjeżdża do miasta! A nim przyjedzie, musi odzyskać prezenty, które mu zabrano. Tak oto przedstawia się platformówka wydana przez L.K. Avalon, w której kierując postacią wspomnianego Klausa będziemy skakać pod dachach i obrzucać śniegiem różne obrzydlistwa. Grafika ładna, muzyka takoż, gra jest dynamiczna, choć trzeba też trochę pomyśleć. Całość podoba nam się, choć nie jest rewelacją.

Alex & Gawron

Dystrybutor: L.K. Avalon
Komputery: PC, Amiga

Ultimate Body Blows



Team 17 coraz przychylniej patrzy na PC-ty i pozwala nam się cieszyć grami znanymi z Amigi. Tak jest z kolejną częścią "Body Blows" - "Ultimate Body Blows". Nowe postacie, ciosy, plansze - oto co różni tę grę od poprzedniczek. W dobie "One Must Fall" czy "Rise of the Robots" ani grafika, ani samo rozwiązanie walki nie wyglądają dobrze, ale gra się z przyjemnością, czując posmak klasyki.

Alex & Gawron

Producent: Team 17
Komputery: PC 386, 3 MB RAM

Super Frog



And justice for all! Wspaniałe, znane z Amigi przygody zaczarowanej żaby wreszcie na PC - tach. Gdyby ktoś nie wiedział, przypominamy, że całość jest zręcznościówką z widokiem z boku. Grafika rządzi, muzyka jest jeszcze lepsza, co do jakości gry możemy być pewni znając jej popularność wśród użytkowników "przyjaciółki". Trzeba grać!

Alex & Gawron

Komputery: PC 386

Virtuoso



Klimat cyberpunkowy, wykonanie doomopodobne. Rockman wlazłszy w sieć komputerową podróżuje po powierzchni Marsa kasując wszystko, co mu stanie na drodze. Grafika nie szokuje, muzyka bardzo dobra. Dostępnych jest kilka rodzajów broni, zachowanie zawodnika jest bardzo realistyczne (szczególnie podoba nam się chodzenie przy ścianie). Zobaczymy, opiszemy...

Alex & Gawron

Komputery: PC386 4MB

Teen Agent



Trzecia już przygodówka firmy Metropolis, która zadebiutowała "Tajemnicą statuetki" (trzecia, bowiem drugą ma być "Tajemnica statuetki 2", o której nie ma informacji z powodów podanych we wstępniaku; nadrobimy za miesiąc). Jej bohaterem będzie musiał wyjaśnić aferę światowej skali - złoto i kosztowności znikają na oczach strażników. Oprawa gry ma być niezła - grafika VGA, muzyka na GUS-a, ponad sto efektów dźwiękowych. Premiera ma się odbyć na początku tego roku.

Pałcjusz

Producent: Metropolis
Komputer: PC

Warcraft



Kto nie lubił "Diuny II"? Oto nadarza się okazja powtórzyć miłe chwile spędzone przy tej grze przenosząc się w krainę fantasy, gdzie Orki napadają ludzkie sioła. Sterowanie, efekty dźwiękowe identyczne jak w pierwowzorze, gospodarka zależy jednak od sprawnego pozyskiwania drewna i złota. Wznosimy nieco mniej wysofistykowane budynki, trenujemy inne rodzaje oddziałów. Za miesiąc pełny opis.

Sir Haszak

Producent: Blizzard Entertenment
Komputer: PC



Główną zaletą tej gry logicznej mocno podobnej do samotnika jest prostota zasad. Dostajemy osiem plansz, które musimy ogołocić z żetonów. Żetony owe występują w 3 kolorach, ale mogą się ze sobą miksować dając inne barwy. Walczyć możemy na 8 planszach, starając się by jak najmniej kamieni pozostało na planszy. Po przetestowaniu wszystkich plansz mamy możność zagrania turnieju - wszystkie plansze przechodzimy po kolei.

Pałcjusz

Producent: Gametek
Dystrybutor: Licomp
Komputer: PC

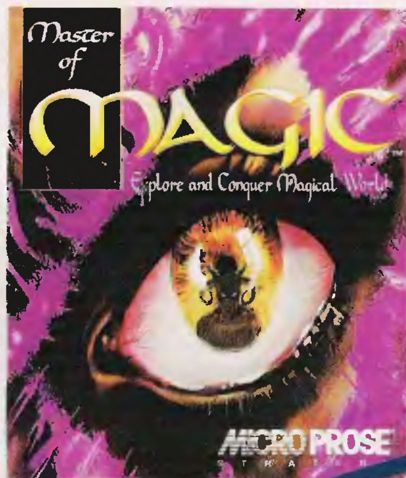
Istnieje spora szansa, iż niedługo "The Settlers" zostaną wydani w Polsce. Firma Mirage kończy właśnie rozmowy z producentem - "Blue Byte'em". Nie wiadomo jeszcze, kiedy będzie ją można znaleźć na półkach sklepowych (jeśli w ogóle).



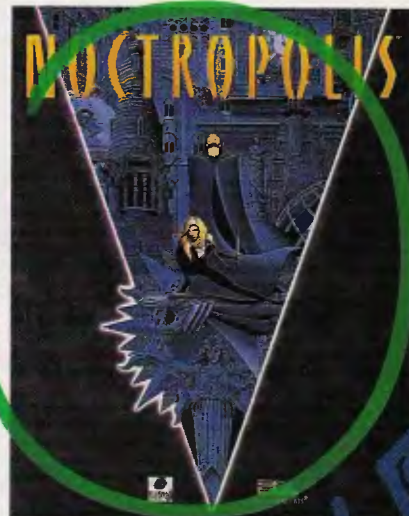
IPS Computer Group, po wydaniu spolszczonych wersji gier "System Shock" i "Colonization", kończy prace nad "Master of Magic".



Firma 21th Century Entertainment podała, iż prace nad "Pinball Illusions" zostały opóźnione. Oficjalnym powodem mają być ulepszenia dodawane do gry w ostatniej chwili. W związku z tym wersje na Amigę 1200 i CD-32 będą gotowe w połowie stycznia, a na PC i PC-CD ukażą się wiosną.



w ciągłej sprzedaży
Kolekcja Klasyki
Komputerowej!



wspaniała

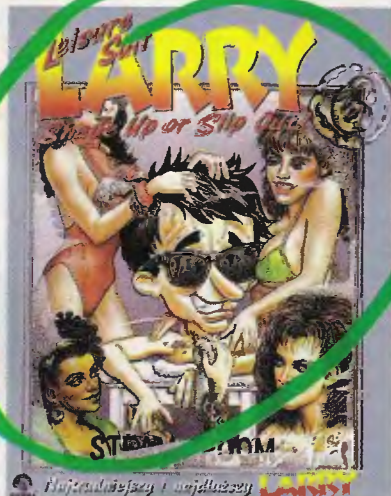
odlot!

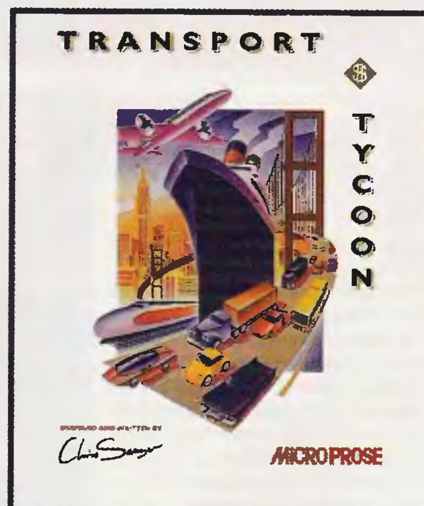


>> super gra!



...that's cool man!





No to
... No to w co gramy ?!

Zapraszamy do NAS:
02-916 WARSZAWA
ul. Okrężna 3.
642 27 66 (68)
Fax 642 27 69

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową

IPS
COMPUTER
GROUP sp. z o.o.

WOLF

Za ten przegląd braliśmy się już od dawna, jednak rozległość tematu lekko nas onieśmielała - w żadnej innej grupie nie ma aż tylu gier, o których chciałoby się napisać. W końcu jednak zdecydowaliśmy się, że nie ma się z czym patyczkować. Przegląd zajmie prawdopodobnie trzy kolejne numery i znajdzie się w nim miejsce dla trzydziestu kilku tytułów lekko licząc. Żeby się nie powtarzać w tekstach, tym razem postanowiliśmy napisać osobno kilka słów wprowadzenia.

1. Trzy akapity o historii

Już starożytni... E, chyba trochę się zapędziłem - choć nie bardzo. Najstarsza znana mi przygodówka działała już we wczesnych latach siedemdziesiątych (a prawdopodobnie i sześćdziesiątych) na dużych komputerach. Gra była czysto tekstowa i rozpoznawała kilkanaście poleceń wydawanych po angielsku. Bywało to frustrujące, zwłaszcza gdy nie wiadomo było, czy kłopoty z grą wynikają z fabuły czy słabej znajomości - bądź co bądź obcego - języka.

We wczesnych latach osiemdziesiątych pojawiły się pierwsze mniej lub bardziej graficzne przygodówki - głównie na komputery ośmiobitowe. Komendy nadal wydawało się wpisując je z klawiatury, a ilustracjami były głównie statyczne obrazki, na których czasem coś się zmieniało w efekcie podjętych akcji (np. "Hobbit" na Spectrum).

Potem powoli zaczęły się pojawiać nowe elementy. Pierwszym rewolucyjnym było wprowadzenie animowanej postaci bohatera na ekranie. Przez jakiś czas postacią sterowało się za pomocą kursorów, a polecenia po staremu wpisywało się tekstem ("Larry I"). Potem zrezygnowana z tekstu całkowicie, a sterowanie przejęła mysz. Dopiero od tego momentu możemy mówić o przygodówkach takich, jakie znamy dziś.

2. Co nieco o interfejsach użytkownika

Właściwie obowiązują dziś dwa sposoby obsługi gry. Jeden, lansowany przez Sierrę, polega na zmienianiu kursora w zależności od rodzaju akcji jaką chcemy przeprowadzić - innym kursorem wskazujemy dokąd ma pójść bohater, innym posługujemy się przy dokładnym oglądaniu przedmiotów, jeszcze inny służy do porozumiewania się z innymi postaciami z gry (np. "King's Quest").

Drugi sposób, stosowany głównie w grach Lucas Arts, opiera się tylko na jednym kursorze, którym najpierw wybiera się rodzaj akcji (np. klikając na słowie Take), a potem klikając na przedmiocie, którego akcja dotyczy (np. "Monkey Island").

Wszystkie inne interfejsy, pojawiające się w grach innych firm, można w mniejszym lub większym stopniu skonstruować z odpowiednio przemieszanych elementów tych dwóch podstawowych.



PRZYGODÓWKI cz. I

"King's Quest" 1 był jednym z pierwszych (jeśli nie pierwszym!) z wielkiej rodziny questów - już choćby z tego powodu warto go zapamiętać. Jak dotąd żadna z "Królewskich Przygód" nie doczekała się powtórnego wydania w wersji VGA, tak jak miało to miejsce w przypadku "Police Quest 1", "Larry 1" oraz "Space Quest 1".

A teraz trochę chronologii. W pierwszej części przygód młody książę ratuje podupadające królestwo Daventry (I - THE QUEST FOR THE CROWN), następnie znajduje sobie małżonkę (II - ROMANCING THE THRONE). W kolejnych odcinkach do akcji wkraczają dzieciaki, które kolejno ratują królestwo (III - THE HEIR IS HUMAN), umierającego ojca (IV - PERILS OF ROSELLA) i znowu zagrożone królestwo - a konkretnie zamek (V - ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER!). Jakby tego było mało, w części szóstej młody książę Alexander rusza w świat w poszukiwaniu ukochanej Cassimy (VI - HEIR TODAY, GONE TOMORROW).





Co Roberta Williams przygotuje dla nas w najnowszej, siódmej części, już wkrótce zobaczymy - premiera na Zachodzie w styczniu. Wszystkie znaki na niebie i na ziemi wskazują jednak na to, że będzie to program dostępny tylko dla posiadaczy CD-ROM-ów i szybkich komputerów, jako że KQ7 "lubi" działać w trybie vesa 640x480x256.

Wracając do starszych części King's Questów: z pierwszych czterech części właściwie tylko pierwsza odniosła większy sukces (przynajmniej w Polsce ona była najpopularniejsza). Następne sagi rodu Grahamów jakoś zaginęły wśród zalewu oprogramowania i warto jedynie wspomnieć o tym, że wszystkie używały tekstowego interfejsu porozumiewania się z graczem - Adventure Game Interpreter.

"King's Quest 5" był już jednak grą wyjątkową pod wieloma względami: pierwszy quest sprzedawany przez IPS Computer Group, nowy graficzny interfejs porozumiewania się (używane do dzisiaj ucho, oko, nogi itp), zdecydowanie najlepsza grafika roku '92. Dopiero pojawienie się "King's Questa 6" udowodniło, że

3. Wielkie cykle

Z innych niż przygodówki gier chyba tylko "Dizzy" i "Ultimy" dorobiły się tak długich serii poświęconych jednej postaci. Sukces przygodówki praktycznie zawsze pociąga za sobą jej następną (lub następne) części. Tak było z "King's Questem", który nie dość, że po sukcesie pierwszej części doczekał się już sześciu następnych, to dodatkowo dał impuls do powstania całej serii "Questów" (Police, Space, Heros), podobnie było z "Larrym", "Monkey Island" i "Indiana Jones'em", które też szybciutko doczekały się kontynuacji. Cykle będziemy traktować razem, by nie pisać po kilka razy tych samych rzeczy - jako że na ogół w obrębie cyklu wszystkie odcinki są na swój sposób podobne.

4. Technika, technika, technika

Porównując ze sobą gry z jednego cyklu widać, jak zmieniały się po drodze możliwości techniczne i wprawa twórców - o ile pierwsze części z reguły chodziły na kartach CGA (i ewentualnie EGA), o tyle ostatnio o karcie CGA już się w ogóle nie wspomina, o EGA czasem (że wersję na nią można specjalnie zamówić) - standardem stała się VGA. Od jakiegoś czasu i to się zmienia - pojawiają się gry chodzące wyłącznie w trybach 256 kolorów wysokiej rozdzielczości (jak "Dark Seed"), niektóre na dyskietkach, inne - ostatnio coraz częstsze - na CD.

Pojawienie się CD jako nośnika dało impuls do "poprawienia" niektórych co nowszych tytułów, które pojawiły się w wersjach na CD - zwykle nie różniących się graficznie od oryginału, za to z pełną "gadaną" ścieżką dźwiękową (np. "Hand of Fate", wydana również w polskiej wersji językowej).

5. Kryteria oceny

Poza takimi oczywistymi elementami jak muzyka i grafika, postanowiliśmy zwrócić uwagę na sprawy związane z fabułą - czy akcja jest liniowa (czyli czy akcje można przeprowadzać tylko w jeden, określony sposób, w jednej określonej kolejności, i czy grę można skończyć tylko w jeden sposób) i czy akcja ma sens (czyli czy nie żąda się od nas użycia podkowy do nasmarowania trybików zegarka). Poza tym dodamy zawsze kilka słów o stopniu trudności gry, o tym czy można w jej trakcie popełnić błędy uniemożliwiające jej ukończenie i czasie, jaki powinien przeznaczyć na jej ukończenie średnio wprawny gracz. Ocena będzie jedna, procentowa, uwzględniająca wszystkie nasze opinie - jednak postaramy się odnieść ją nie do dzisiejszych przyzwyczajeń technicznych (co zdeklasowałoby gry sprzed dziesięciu lat), a do momentu, w którym gra powstawała.

Naczelny

przed grami przygodowymi jest jeszcze długa droga i nie należy popadać w przedwczesny zachwyt.

Wszystkie odcinki King's Quest mają wspaniały klimat, a główne przesłanie tych gier brzmi: "pomagaj słabszym a oni z pewnością kiedyś się odwdzięczą". Oczywiście, jak każde produkty Sierry, i te są dosyć zawikłane i każda następna część jest dużo trudniejsza do ukończenia - KQ6 zabiera spokojnie dwa tygodnie. W starszych częściach na porządku dziennym jest zacinanie się "na amen" i robienie częstych savegame'ów staje się jedyną metodą na przedłużenie zabawy.

Na szczęście sympatyczna Roberta Williams zmienia podejście i już w KQ6 trudno o zapętlenie się czy unicestwienie niezbędnych przedmiotów. Nadal jednak wyjątkowo łatwo jest stracić życie i ten jeden szczegół nieprędko chyba ulegnie zmianie.

Lo'Ann

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor:
IPS Computer Group (KQ6)
Opisy w TS:
V - 12/92, VI - 17-18/93
Ocena: 92,5%

Loom

Bardzo stareńka gra, występująca wyłącznie w wersji EGA/CGA. Jako jedyny pozostały przy życiu członek gildii tkaczy musisz rozwikłać zagadkę zniknięcia swego cechu. Na samym początku gry okazuje się, że masz umiejętności magiczne, które rozwijają się w trakcie gry. Ciekawostką jest sposób czarowania - każdy czar składa się z czterech nut, rzucać można tylko czary składające się z już znanych nut, następne pojawiają się w miarę nabierania wprawy. Gra bardzo ciepła, z własnym, trochę smutnym, klimatem.

Graficy wycisnęli z karty EGA tyle, ile można z niej wycisnąć - gra nie olśniewa więc dzisiaj graficznie, ale ma swój smak. Muzyka, przynajmniej na PC speakerze, jest mocno drażniąca, głównie ze względu na wysokie tony jakie są odgrywane. Tym niemniej jest ona dobra - wykorzystano fragmenty utworów Czajkowskiego.

Akcja jest zupełnie liniowa - istnieje tylko jeden sposób ukończenia gry, w kilku miejscach jednak nie podjęcie wcześniej odpowiednich akcji uniemożliwi jej kontynuowanie. Akcja jest logiczna, choć czasem nie do końca jasne jest znaczenie poznawanych czarów i trzeba stosować je metodą prób i błędów. Gra jest prościutka, nie powinna zająć więcej niż dwa długie wieczory.

Robaquez

Producent: Lucas Arts
Opis w TS: 5
Ocena: 67,5%







Przygody tego erotomana fascynowały szczególnie mocno przed rokiem 90, kiedy tego rodzaju gry były dużą rzadkością. Teraz oczywiście amatorzy mocniejszych wrażeń kupują sobie po prostu kompakt bądź wypożyczają kasetę wideo - można więc spokojnie założyć, że Larry stał się taką samą przygodówką jak wszystkie inne (jest w nim tylko trochę więcej panienek, i tyle). A oto jak dorastał nasz playboy.

"LSL 1" - in the Land of the Longue Lizards, jest znakomitym wstępem do następnych części i aż szkoda w choć raz w niego nie zagrać, tym bardziej że wydano niedawno wersję VGA. W tym odcinku Larry musi znaleźć sobie dziewczynę - porządną, piękną i... taką, która zaakceptuje rozwiązłe życie naszego bohatera. Takie żyją oczywiście tylko w chmurach, więc cała zabawa skończy się na ostatnim piętrze hotelu. Wcześniej nasz bohater zdąży jeszcze poznać kilka innych, nie mniej ciekawych, kobiet.

"LSL 2 - Looking for Love". Szczęście nie trwa nigdy wiecznie, szczególnie gdy autorzy wydają następną część gry. Tak więc biedny Larry wylatuje z domu i jego jedynym przyjacielem jest jednodolarowy banknot. Niestety, swoje problemy nadal musi rozwiązywać przy pomocy klawiatury, a grafika nadal jest słabiutka.

"LSL 3" - Passionate Patti in the Pursuit of the Pulsuating Pectorals! (uff, trochę przydługa ta nazwa). Larry nie ustępuje w poszukiwaniach wybranki serca i poznaje Patti! Co ciekawe, przez część gry sterujemy Larrym, aby następnie stać się kobietą, która zdesperowana musi odnaleźć swojego niedoszłego kochanka.

LSL 4 - ??? Autor Larrego, Al Lowe, pokłócił się z firmą Sierra i zabrał swoje zabawki do domu. Jego następcy postanowili ominąć tę część - czyżby składając hołd temu wspaniałemu autorowi?

"LSL 5 - Passionate Patti does a Little Undercover Work". Jedna z trudniejszych, a także fajniejszych części Larrego. Już do historii przeszedł fakt, że można zrobić 90% gry, kiedy wychodzi na jaw przykry fakt - nie wyczyściłeś kaset wideo! Możesz zaczynać od początku!! Fiu, fiu - jak mawiał wiecie kto. Ale i tak LSL 5 jest czadowy, a jakie panienki! Jeśli się jednak uprzedziliście, to na pewno pokochacie:

LSL 6 - Shape Up or Slip Out. Bajer! Dziewięć cudownych panienek (nie tylko Amerykanek), i to tylko dla Ciebie. Czekają na każdy Twój ruch. Jeśli jeszcze Ci mało, możesz zakupić wersję CD z mnóstwem nagranych dźwięków oraz syntezą mowy. To jest dopiero odlot, nie mówiąc o naprawdę świetnie zrobionej fabule gry. Czysty miód!

Tak wysoką ocenę Larrych wymusił wręcz LSL 6, który jest jedną z lepszych gier roku. Jednak to nie tylko zasługa ostatniej części: brawa należą się za sam pomysł gry tego typu, w dodatku tak świetnie zrealizowany. Szkoda, że karta VGA powstała tak późno, bo programy takie jak Larry są stworzone głównie do oglądania ładnych buzi (no, nie tylko buzi).

Bardzo lubię także poczucie humoru autorów Larrego, chociaż często trzeba dowcipów szukać na ścianach, bądź są ukryte w angielskich grach słów. Szkoda, że nikt nie pokusił się jak na razie w stworzeniu polskiej wersji jednej z części Larrego.

Lo'Ann

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor:
IPS Computer Group (LSL1, LSL6)
Ceny: LSL1 - 341,600 starych zł
lub 31, 16 zł (z VAT)
LSL6 - 793, 000 starych zł
lub 79, 30 zł (z VAT)
Komputery: Amiga, PC
Opis w TS: I-II - 6/91, III - 7/91,
V - 20/93, VI - 23/93
Ocena: 97,5%

Lure of the Tempress



Ta gra była pierwszą próbą wkroczenia firmy Virgin Games na rynek gier przygodowych. Dla ułatwienia dodam - nieudaną, ponieważ trudno znaleźć gorzej dopracowaną i bardziej nudną grę (chyba, że sięgnie się do klasyki Spectrum '88). Tak więc ogólnie nie namawiam do kontaktów z "Lure of the Temptress".

Bohaterów jest dwóch - obaj uwięzieni w ponurych lochach Skorlów. Wydostanie ich nie jest specjalnie trudne, natomiast kłopoty sprawia samo wydawanie rozkazów: reagują nie tylko z dużym opóźnieniem, ale często nie wiadomo jak sformułować polecenie, żeby odniosło zamierzony skutek.

Grę można podejrzewać o wszystko co najgorsze, a więc także o nieliniowość i skrajną złośliwość. Nie znający się na rzeczy będą godzinami błądzić po mieście, nie posuwając się ani krok do przodu. Autorzy gry zadbali o to, aby program skutecznie odstraszał i zniechęcał do grania.

Interfejs użytkownika należy do prostych - wybiera się przedmiot, a następnie dowolną możliwą akcję. Można łączyć to z innymi przedmiotami, a nawet osobami. W rzeczywistości jednak wystarczają najprostsze polecenia. Duże znaczenie ma szczęście w odkrywaniu nowych rzeczy i bez niego nie ma co się napalać.

Program używa podobno systemu Virtual Theatre - każda z postaci żyje własnym życiem, spostrzega innych ludzi i kieruje się własnym widzimisię. Rzeczywistość jest natomiast taka, że trudno dopatrzeć się jakiejś logiki w poczynaniach postaci z gry.

Luke

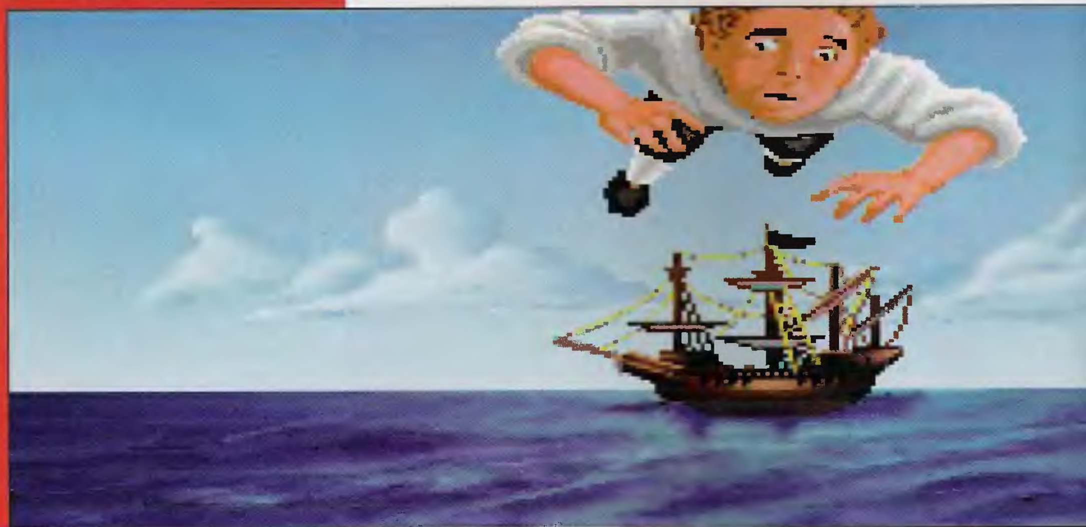
Producent: Virgin Games
Komputery: PC
Ocena: 47.5%

Monkey Island

Zaczynasz jako kandydat na pirata na jednej z wysp Karaibów. Początkowo usiłujesz zostać piratem, potem ocalić panią gubernator Marley, porwaną przez niejakiego Le Chucka. Pierwsza część kończy się jego pokonaniem - jednak niezupełnym. Pirat wraca między żywych (no, niezupełnie żywych), żeby dalej siać zamęt. W drugiej części nasze zadanie sprowadza się z grubsza do tego samego - pokonania Le Chucka. Kilka postaci przeskakuje z pierwszej części do drugiej, choć niekoniecznie zajmują się tym samym. Przeniesieniu ulega również jedna z lokalizacji z pierwszej części gry i pani gubernator. Reszta została wymyślona zupełnie od nowa. Całość podlana specyficznym humorem i na tymże humorze się opierająca. Pierwsza część jest nieco mniejsza i krótsza, jednak podobała mi się znacznie bardziej od drugiej.

Grafika - w obu przypadkach bardzo dobra, druga część opiera się na skanowanych obrazach, pierwsza - na rysowanych bezpośrednio na komputerze. Muzyka w obu przypadkach świetna, bardzo łatwo wpadająca w ucho (choć znów pierwsza część jakby bardziej...)

Akcja toczy się wieloma równoległymi wątkami, jednak na dobrą sprawę grę w obu przypadkach ukończyć można tylko w jeden sposób. Co przyjemne, nie trzeba się obawiać o to, że znajdziemy się w jakimś śle-



Police Quest

Tytuł tej serii nie pozostawia grama wątpliwości - zostajesz policjantem w niebieskim mundurze, w przepisowej fryzurze, w wypucowanym obuwiu... Walczyć będziesz nie tylko z drobnymi złodziejaszkami i pijanymi kierowcami, ale także z narkotykową mafią, notorycznymi zabójcami oraz gangami młodocianych przestępców.

Poszczególne części gry bardzo słabo łączą się ze sobą, więc najlepiej będzie opowiedzieć po trochu o każdej z nich.

Police Quest 1 - In Pursuit of the Death Angel, to znana wszystkim potyczka z Frankiem Bainsem, Aniołem Śmierci i przywódcą mafii w jednej osobie. Pierwsza wersja gry przygotowana była oczywiście dla karty CGA i Hercules, niedawno jednak ukazało się wznowienie dla VGA (aby w nie grać, potrzeba całego mnóstwa różnych kodów radiowych i wykroczeń). Z tego co pamiętam, był to swojego czasu najtrudniejszy quest i ginęło się dosłownie co chwilę - podczas prób aresztowania, w czasie strzelanin, przy podchodzeniu do samochodu, w czasie spotkań ze złoczyńcami. Wznowienie PQ1 zrobione wyjątkowo solidnie i zachęcam Was do kupna.

"Police Quest 2 - The Vengeance", w którym Anioł Śmierci zwiewa z więzienia i zabiera się do wykańczania znienawidzonych ludzi (jesteś głównym kandydatem). Na szczęście autorzy gry prowadzą Cię jak po sznurku, więc nie tracąc czasu na szukanie miejsc pobytu Anioła, rozwiązujesz kolejne zagadki (będziesz mógł nawet ponurkować!).

Police Quest 3, w którym pojawiają się kolejni Bainsowie i kilkanaście nowych sztywniaków. Oprócz tropienia opryszków musisz wykonywać normalną, policyjną harówkę. Do pomocy masz komputer oraz nowy interfejs (w porównaniu z PQ2) - typu point'n'click. Zdecydowanie najtrudniejsza i najfajniejsza część Police Questa, chociaż układanie pentagramu na komputerze jest upierdliwe i prawie nigdy się nie udaje (fatum?).

"Police Quest 4 - Open Season". W Sierra On-Line następują niestety przesunięcia kadrowe i odchodzi Jim Walls, a jego miejsce zajmuje jakiś leszcz o morderczych instynktach. W grze brutalność zwiększa się o 500%, wszędzie leżą pourywane członki i zmasakrowane ciała. Przybywa także wspaniałej grafiki, niestety kosztem wielkości gry - zajmuje coś około 11 dyskietek. Fabuła jest naciągana i nijak nie wiąże się z poprzednimi częściami Police Quest. Ogólnie więc - wielka kicha.

Police Quest jest jedną z ciekawszych propozycji Sierra On-Line; seria ta skierowana jest do ambitnych użytkowników PeCetów, lubujących się w biurokracji, procedurach służbowych i staniu na baczność. Całą serię (z wyjątkiem starej drugiej części gry), charakteryzuje doskonała grafika i także sama muzyka. Część czwarta została niestety niepotrzebnie rozdmuchana.

Trudno tu mówić o jakiejś wielowątkowości. Wykonywać mu-



pym zaułku - potrzebnych przedmiotów nie da się wyrzucić (niepotrzebnych czasem też), a zaniechanie jakiejś akcji w danej chwili nie uniemożliwia powrotu do niej w dowolnym późniejszym momencie. Pierwsza część jest zdecydowania łatwiejsza od drugiej, choć i tu można sobie dać radę - na starcie mamy bowiem do wyboru stopień trudności, najwyższy zdecydowanie odradzam wszystkim poza fanatykami. Pierwszą część można ukończyć w kilka dni, nad drugą trzeba posiedzieć przynajmniej dwa razy tyle, nie tylko ze względu na jej większą objętość, ale i na stopień trudności.

Robaquez

Producent: Lucasfilm Games
Opis w TS: I - 8 (1/92), II - 11 (4/92)
Ocena: 87,5%



sisz rozkazy, a kolejne zdarzenia są z góry zaprogramowane i Twoim jedynym zadaniem, jest właściwe wykonywanie swoich zadań. Giniesz tak samo częato jak w innych grach Sierry, a jeśli dobrze nie opanowałeś papierkowej roboty, będziesz godzinami włóczył się po biurze w poszukiwaniu odpowiednich blankietów do wypełnienia.

Lo'Ann

Producent:
Sierra On-Line
Dystrybutor:
IPS Computer Group (PQ1)
Cena: 402, 600 starych zł
lub 40, 02 zł (z VAT)
Opis w TS: II - 5-6/91, III - 14/93
Ocena: 82,5%



Space Quest

Space Quest jest doskonałym dowodem na niesprawiedliwość świata. Bohater całej tej imprezy - Roger Wilco - w każdym odcinku ratuje jakieś bazy, statki kosmiczne, a nawet całą ludzkość przed zagładą. I w każdym kolejnym odcinku dalej pełni on upokarzające funkcje z rodzaju sprzątacza. Prześledźmy więc jego ponure losy, które rozpoczęły się już w roku 1986!

"Space Quest I - Roger Wilco in The Sarien Encounter". Historia tak stara i klasyczna, że aż szkoda słów - sam Roger załatwia w bambuko flotę Sarienów, niszcząc po długich bojach ich ulubiony generator. Ostatnio ukazała się wersja VGA tej części, która jako dodatkowe zabezpieczenie posiada kody kreskowe używane podczas pracy Rogera z komputerem.

W "Space Quest II - Vohaul's Revenge", kontynuujesz sprzątanie statków, ale sielanka nie trwa długo. Twój wróg nr 1 z pierwszej części gry - Vohaul - postanawia się zemścić i organizuje Twoje porwanie. Na szczęście nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło - statek porywaczy ulega zniszczeniu, a Ty rozpoczynasz nową, wspaniałą przygodę. Szkoda tylko, że ciągle w wersji CGA.

"Space Quest III - The Pirates of Peatulory" właściwie nie wnosi niczego nowego do gatunku. Kontynuujesz w tej części przygody z SQ2, tzn. wykonujesz lot statkiem ratunkowym zakończony wchłonięciem przez statek - śmietnik. Wprawdzie tym razem cel gry nie jest już tak oczywisty jak poprzednio (bo nie wiadomo z kim walczyć), ale przy odrobinie cierpliwości znajdą się przeciwnicy. Specyficzne pomysły autorów Space Questa sprawiły, że jest to zdecydowanie najtrudniejsza z trzech starszych części gry.

Dalej nastaje Space Quest IV - Roger Wilco and Time Rippers, który jest już kompletnym pomieszaniem z poplątaniem. Rozwiązując kolejne zagadki, jesteś przenoszony przez autorów do SQXII, potem do SQX, potem SQ1, znowu SQXII. W sumie mało to logiczne i bez dużej dozy fantazji szybko traci się kontakt z rzeczywistością. Na szczęście SQ4 to już świetna wersja VGA, z czadową muzyką na kilka kart dźwiękowych - nie trzeba chyba nikogo przekonywać, jak bardzo podnosi to walory gry. Mocno zalecany jest jednak solution.

I wreszcie "Space Quest V - Roger Wilco in the Next Mutation", zdecydowanie najfajniejszy, najciekawszy i najbardziej jajeczny. Odmienia się lekko nawet Twoja profesja - nadal wprawdzie sprzątasz, ale już nie tak aktywnie. Poza tym wolno Ci słuchać wykładów dla kadetów i jeśli dobrze zdasz test, zostaniesz pilotem! (zapomnij, to wszystko zasługa szczura WoW!). Nie zmarnuj więc szansy i wykończ mutanty w piątej części kosmicznej sagi, przy akompaniamencie miodnej muzyki i oglądając jedne z lepszych screenów.

Wszystkie części Space Quest są bardzo trudne, chociaż wprowadzenie systemu point'n'click w SQ4 i SQ5 znacznie ułatwiło zabawę. Każdy odcinek historii jest ciekawy na swój sposób, pomysły są niegłupie i nie zdarzają się naciągnięcia w stylu: „reperacja zegarka przy pomocy podkowy".

Wiadomo jednak - to jest Sierra, więc giniesz tak często jak to tylko możliwe, zaciąć możesz się właściwie wszędzie, a do celu biegnie zwykle tylko jedna (i to dobrze ukryta) droga. SQ5 nie odbiega dużo od tych schematów; a może nawet jest najtrudniejszą ze wszystkich części.

Luke

Producent: Sierra On-Line
Dystrybutor:
IPS Computer Group (SQ1)
Cena: 402, 600 starych zł
lub 40,26 zł (z VAT)
Komputery: Amiga, PC
Opis w TS: I - 5/91, II - 7/91, III-IV - 8/92
Ocena: 85.0%



THE CLUE!

"Cierpliwością i pracą ludzie się bogacą", "Bez pracy nie ma kołaczy" "Ucz się ucz, nauka to potęgi klucz" - prawdziwość wszystkich tych przysłów najlepiej się potwierdza, gdy pomyślimy o zawodzie ZŁODZIEJA. Ileż muszą wycierpieć ci wspaniali ludzie, ileż serca i pracy wkładają w wykonywanie swego zawodu, który często nie spotyka się z ciepłym przyjęciem społecznym. Nie zmienia to jednak faktu, iż ludzie garną się do takiej pracy - co widać nawet po sferach rządowych niektórych krajów.



Za sprawą gry "The Clue! " Ty też masz szansę zostać złodziejem, konkretnie młodym adeptem tej sztuki, Mattem Stuvysuntem, Francuzem, który właśnie przybył do Londynu (mamy początek lat 50.), aby rozpocząć karierę, która zakończy się, zdradźmy teraz, zawłaszczeniem najcenniejszego skarbu Anglii - klejnotów brytyjskiej rodziny panującej.

Gra została oparta na motywie noweli pana (pani - ?) Kamana Nady, co dobrze widać: akcja jest spójna i w dzieje się sporo ciekawych rzeczy, na które nie masz wpływu, oglądając je tylko w ramach przerywnika: miłość, przyjaźń, prześladowania przez głupiego policjanta itp. Już początek jest niezwykle ciekawy, bo główny bohater zostaje pochowany, a następnie, już jako anioł (diabeł?) zaczyna wspominać swą młodość. Tak wygląda tło, przejdźmy więc do meritum.

GEOGRAFIA ZŁODZIEJSKA

To, co widzisz na początku, przypomina grę przygodową: masz ekran akcji i możesz wykonywać czynności standardowe jak rozmawianie, chodzenie, przejazdy taksówkami, oraz niestandardowe, jak myślenie (to ostatnie pozwala Ci przypomnieć sobie informacje, które już zgromadziłeś). Tak spacerując po mieście, poznajesz jego zakamarki. Najważniejsze dla Ciebie będą 3 miejsca: Holland Street, Cars & Vans i Watling Road. W pierwszym z nich mieści się hotel, gdzie się zatrzymasz (i gdzie będziesz układał plany włamań), knajpa, gdzie znajdziesz wspólników, oraz sklepy, których właściciele trudnią się paserstwem. W Cars & Vans będziesz mógł sprzedać, kupić lub naprawić samochód, który posłuży jako środek transportu podczas skoków. Wreszcie Watling Street - kolejna knajpa, paserzy, towarzystwo, posterunek policji oraz sklep z narzędziami.

Pozostałe miejsca, które możesz odwiedzić, to potencjalne obiekty włamań (za wyjątkiem Victoria Station - stacji kolejowej i później Lisson Grave 17 - mieszkania swej kochanki). Aby móc obrobić budynek należy go przez jakiś czas obserwować (najlepiej aż uzyska się 100% accuracy), następnie wejść do środka i zorientować się w połączeniach systemów alarmowych, trasach przemarszu strażników i rozmieszczeniu kosztowności - będzie Ci to niezbędnie potrzebne przy układaniu planu.

ŻYCIE TOWARZYSKIE ZŁODZIEI

Swych potencjalnych kompanów spotkasz w opisanych wyżej miejscach. Można z nimi pogadać na tematy trzecie, bądź konkretnie dowiedzieć się, co potrafią i czy byli kiedykolwiek karani oraz zaproponować współpracę, pamiętając, że lepsi życzą sobie większego udziału w łupie. Wiedz też, że już karani zostaną łatwiej wykryci podczas śledztwa. Uważaj też na właściciela Cars & Vans - jest kapusiem, nie proponuj mu więc żadnych wspólnych akcji - stanie po Twojej stronie dopiero w finale. Pamiętaj, aby nie proponować każdemu napotkanemu udziału w skoku - przeciek jest możliwy, a na akcję i tak nie możesz zabrać więcej niż 4 ludzi.



Każdy z partnerów, podobnie jak i Ty, charakteryzowany jest za pomocą wskaźników, przypominających swoją szczegółowością te znane z gier RPG. Poza cechami stałymi dla wszystkich (wiek, stan zdrowia, popularność, inteligencja, nastrój, siła fizyczna, wytrzymałość, lojalność, zręczność, stosunki interpersonalne, skąpstwo, nerwy i na ile jest znany policji - wszystko w procentach) każda postać ma też własne zdolności zawodowe (maksymalnie 4), takie jak prowadzenie samochodów, otwieranie zamków, obchodzenie się z materiałami wybuchowymi, rozbrajanie alarmów, wypatrywanie patroli (i ostrzeganie) oraz walka. Jest chyba dość oczywiste, jak te cechy wpływają na przydatność kompana: słaby kondycyjnie będzie musiał często odpoczywać podczas skoku, zręczny w rozwalaniu zamków szybciej je otworzy od amatora itd. Część cech jest szczególnie wymagana, tak więc podczas skoku musisz mieć kierowcę (sam nie znasz się na samochodach), aby unieszkodliwić strażników potrzebujesz kogoś z umiejętnością walki, używanie zaś niektórych przedmiotów (np. dynamitu) nie jest możliwe bez określonego zaawansowania.

SKOK

Wybierz budynek, który chcesz obrobić, obserwuj go, a gdy już będziesz miał kompletne dane, obejrzyj je dokładnie, zwracając uwagę na rozległość pomieszczeń, obecność alarmów i/lub strażników, maksymalny dopuszczalny poziom hałasu oraz odległość budynku od posterunku policji. Teraz ustal, ile osób i o jakich specjalnościach będziesz potrzebował na wspólników - do dużych budynków zupełnie wystarczą 3 osoby, nie muszą też być geniuszami - więcej wtedy zagarniesz, a jeśli plan będzie dobrze skonstruowany, to i tak nic złego się nie stanie. Znajdź odpowiednie osoby, zaproponuj im pracę, jedź do hotelu i zabierz się za plan. Potwierdź wybór wspólników, ustal, kto będzie kierowcą i zacznij edycję.

Na ekranie widzisz z góry sylwetkę członka gangu, którym aktualnie kierujesz. Możesz mu wydawać polecenia, takie jak chodzenie, wykonywanie określonych czynności (rozbrajanie alarmów, rozbijanie wystaw itd.), złożenie łupu na ziemi (gdy gość niesie zbyt dużo) oraz oczekiwanie (połączone z wypatrywaniem) - przez określony czas bądź na sygnał radiowy. Gdy już wyznaczysz zadania jednemu z ludzi, zajmij się następnym. Planowanie zrobione jest w ten sposób, że w miarę







THE CLUE!

NEO SOFTWARE PRODUKTIONS '94



PC 386 2 MB RAM
PC-CD, AMIGA, CD-32

upływu czasu widzisz czynności wykonywane przez wszystkie osoby - jednak zasada ta pada przy sygnałach radiowych. Gdy wydajesz polecenie czekania na sygnał radiowy, komputer nie sprawdza, kiedy zostanie on nadany, tylko zakłada, że postać od razu pójdzie dalej - stąd też przy trudniejszych planach wymagana jest wyobraźnia i dobra pamięć.

Jeśli chodzi o używanie narzędzi, najwygodniejszy i wielofunkcyjny jest łom - cichy i szybki. Każdorazowo należy sprawdzać, czy użycie danego przedmiotu nie wywoła zbyt dużego hałasu, oraz czy nie grozi ono poranieniem (np. włamywanie nogą drzwi) - wszystkie urządzenia kupisz w sklepie, pamiętaj szczególnie o dynamicie, wiertarce, maskach, rękawiczkach, zestawie elektrycznym, łomie oraz wytrychach. Wiedz, że aby obezwładnić strażnika, musisz zajść go od tyłu, w przeciwnym razie ogłosi alarmu. Wreszcie pamiętaj, aby zamykać otwarte przez siebie meble i drzwi - zmniejsza to ryzyko wykrycia czegoś przez przechodzące na zewnątrz patrole.

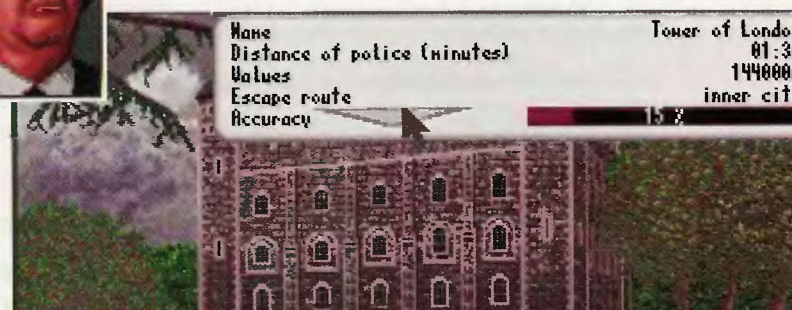
Generalnie istnieją dwie metody włamania - finezyjna i brutalna. Ta pierwsza oznacza dokładne rozbrajanie alarmów, pieczołowite zamykanie drzwi i dokładne opędzlowanie budynku z wszystkich cennych rzeczy - jest to metoda lepsza, choć wymaga więcej czasu i bardzo dopracowanego planu. Czasami jednak można zaatakować brutalnie - dynamit pod pierwsze drzwi, dynamit pod drugie, dynamit na sejf, zabieramy złoto, reszty rzeczy nie tykamy, alarm wyje, policja jest już w drodze, ale Ty masz szybszy samochód i uciekasz pogoni (na screenie ucieczki jedna kreska to Twój samochód, druga - gliny). Metoda brutalna byłaby lepsza, gdyby można było postąpić w myśl zasady "Wchodzimy do środka w biały dzień, przykładamy kasjerom lufy do brzuchów i żądamy pieniędzy" (pamiętacie? to "Vabank" - obowiązkowy film dla miłośników "The Clue! ") - niestety do strażników nie da się strzelać.



Najważniejszy jest plan - sam przebieg akcji oglądasz jako niemalże bierny widz, mogąc tylko zarządzić odwrót lub wysyłać sygnały radiowe do swoich partnerów, aby ich uspokoić, gdy coś nie idzie, zmobilizować itd.

Po napadzie oglądasz przebieg śledztwa, i o ile zostałeś złapany, dowiadujesz się, dlaczego. Jeśli wszystko poszło w porządku, opchnij łup u paserów (pamiętaj, że mają swoje specjalizacje) i zajmij się następnym projektem.

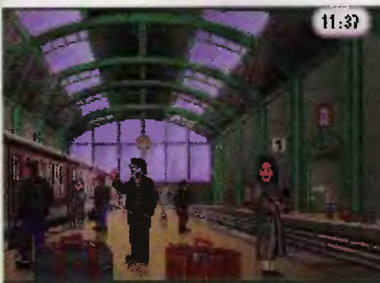












CZĘŚĆ FABULARNA

Masz dużą dowolność wyboru zachowania, jednak o kilku rzeczach musisz wiedzieć. Na początku gry idź na komisariat - dadzą Ci pieniądze, za które kupisz pierwsze narzędzia i opłacenie hotelu. Gdy już będziesz w hotelu zadzwoni przyjaciel Twojego tatusia, z którym spotkasz się u "Fat Mana" - wręczy Ci on gotowy plan skoku na pierwszy budynek. Pod Cars & Vans jakiś gość zapyta Cię, czy nie jesteś aby czyimś krewniakiem - odpowiedz że tak - da Ci kasę.

W trakcie gry spotkasz też miłość swojego życia - jednak pamiętaj, jesteś złodziejem, nie obiecuj jej zerwania z fachem, bo zobaczysz, jak wygląda alternatywne zakończenie gry, w którym zostajesz szczęśliwym ojcem rodziny. Otrzymasz też zadanie specjalne - musisz je wykonać, co wpędzi Cię w kłopoty - okaże się mianowicie, że ukradłeś dużą ilość kokainy z mafijnego skarbca. Dalej życie rzuci Cię na prowincję, gdzie wypoczywając będziesz układał plan swojego życia - ale do tego dojdziesz już sam.

Oceniając ogólnie "The Clue! ", trzeba powiedzieć, że jest to gra, która ma olbrzymie zalety, niestety, ma też równie olbrzymie wady. Pomysł z napadami i ich planowaniem jest GENIALNY, REWELACYJNY i po prostu rządzący. Niestety, w ślad za tym nie idzie grafika - co zresztą widzicie na screenach (choć ma ona jakiś urok...), podobnie jest z muzyką. Jest też parę niedorobionych pomysłów innego rodzaju, jak choćby to, że akcja gry rozwija się niby swobodnie, ale kończy cały czas tak samo. Z plusów należy dodać fakt, iż zostały zachowane realia czasu (pojawia się np. wysłanniczka z Polski, która proponuje duże pieniądze za wykradzenie kości Karola Marksa), ponoć zgadza się też rozkład pomieszczeń w Tower, skąd masz wykraść klejnoty. Tak więc szczerze polecamy tę grę - jest oryginalna i wciągająca, o czym informują, gasząc gorejące czapki

Alex & Gawron

P. S. Serdecznie dziękujemy Panu Tomaszowi Mazurowi z firmy "Mirage" za udostępnienie oryginalnej wersji gry.

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

.... (podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	597 000 zł	
g3	Betrayal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronics Arts	3,5"	AT, 570 KB, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	854 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	854 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 600 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	1 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGA/MCGA, 8 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Sherlock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGA/MCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB,VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g73	Subware 2050	PC	MicroProse	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	386, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/ 2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	732 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xenobots	PC	Electronic Arts	3,5	IBM AT,1 MB, VGA	427 000 zł	
	Oraz w kolekcji klasyki komputerowej:						
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianopolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g59	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

PROSIMY WYPEŁNIAĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko: ______________________________

Adres: ______________________________

____

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)..

Łączna kwota ________

Do łącznej wartości doliczamy koszta wysyłki.







Arnie II

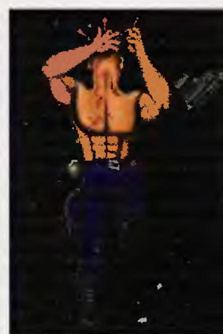
Strzelanki to gry o barwnej, wręcz niecodziennej fabule, w których głównym zadaniem jest, za pomocą broni palnej, dotarcie do bazy tego złego (my oczywiście jesteśmy dobrzy); po drodze rozwalamy mniejszych złych wrogów, pragnących za wszelką cenę opóźnić nasz, i tak skazany na sukces, bieg ku zwycięstwu. I tu pojawia się problem stopniowania strzelanek. Te dobre różnią się tym od gorszych, że posiadają: dobrze zrobioną grafikę, przyspieszającą krew w żyłach muzykę, dynamiczną akcję i to coś, co nie pozwala nam odejść od monitora. Niestety gra "ARNIE II", którą właśnie wziąłem na widelec, ma nie do końca dopracowane te elementy.

Grafika, mimo tego że jest dosyć starannie wykonana, wydaje się trochę monotonna, mało zróżnicowana (w tej samej misji). Animacja jakaś taka, że przypomniały mi się dawne czasy, gdy wrogowie strzelali olbrzymimi kulami, lecącymi tak wolno, iż zanim doleciały do nas, to można było wynieść śmieci i wtedy wrócić, aby ich uniknąć. Troszkę to jak na rok 1994, gdy nastała era CD-ROM-ów za mało, aby się zachwycać.

Nie będę przytaczał legendy gry, gdyż sprowadza się ona do tego, że nasz bohater, tytułowy ARNIE, kombatant niejednej wojny (Wietnam, Laos, Kongo, Zatoka Perska, Beer Street... i wielu innych) po dobrowolnych wakacjach wraca do pracy, jaką jest zabijanie złych ludzi, w momencie gdy kolejni terroryści zagrozili bezpieczeństwu Stanów Zjednoczonych. Jako urodzony patriota i fanatyczny żołnierz dociera drogą morską w rejon swoich działań. I zaczyna się.

Zaczynamy od wybrania jednej z czterech misji. Mamy możliwość wybrania każdej w dowolnej kolejności, co wynika z tego, że misje są ze sobą dosyć luźno powiązane i są raczej poszczególnymi etapami w wojennym życiu Arniego, niż jedną dużą misją, jaką sugerowało dramatyczne wprowadzenie w instrukcji do gry. Przypomnę, że było tam wspomniane o zagrożeniu bronią chemiczną ze strony terrorystów. O ile dwie pierwsze misje nawiązują do tego (1 - zniszczyć zawory w fabryce chemicznej, 2 - wykraść plany dotyczące budowy pocisku z głowicą chemiczną), o tyle dwie pozostałe są raczej nie związane z tym tematem (3 - zapobieżenie przemytowi narkotyków w porcie jednej z wysepek Oceanu Spokojnego, 4 - uwolnienie 18 więźniów z obozu). Może tak ma być, a może czyjeś niedopatrzenie.

Poszczególne misje kończymy wykonując szczegółowe instrukcje podane przed każdą z nich. Każdą misję rozpoczynamy z „gnatem" (ORION) w ręku i pięcioma granatami, resztę sprzętu należy dosztukować po drodze.



Gra, niestety, nie jest najlepsza, żałuję bardzo, że nie mogę o niej powiedzieć dużo dobrego, ale jest trochę zbyt wolna, no i jak to się mówi „trąci myszką".

EMILUS

Project-X



Naukowcy, jak wiadomo, są głównymi przyczynami nieszczęść gatunku ludzkiego. Przynajmniej tak należałoby sądzić na podstawie gier komputerowych i części filmów - naukowiec powinien być szalony, wymyślić sposób na zgładzenie całego świata, napastować sąsiadki, a w najgorszym razie być po prostu pewnym siebie durniem, którego główny bohater musi z bliżej nieznanych przyczyn ochraniać.

Nie inaczej jest w grze "Project-X" - naukowcy otrzymali ciekawe mutacje genetyczne owadów nie wiedząc, co z nimi zrobić, wysłali je na jakąś planetę, licząc po cichu, że wyginą, a tu bęc i kiszka, owady się rozwinęły, zmądrzały i teraz zagrażają itd. itp. Oczywiście Federacja Kosmiczna, kierująca się wzniosłymi ideałami "Love! Peace! Mass Murder!" wysyła statek pod Twoim dowództwem, aby spacyfikował odmieńców, aż im pancerzyki popękają. Statków do wyboru masz 3, polecamy "Cruxa" - jest najlepiej uzbrojony, a prędkość w grze bardziej przeszkadza, niż pomaga.



Sama gra jest strzelanką z widokiem z boku, najklasyczniejszą, jaką sobie można wyobrazić. Atakują Cię różnie ciekawe rzeczy, które rozpadają się po kilku strzałach, na końcach etapów masz wielkich bossów, później jakiś wulkan na dole ekranu. Słowem standard. Nie ma co się rozpisywać.

Jedyną nową rzeczą jest wybór broni - po rozwaleniu całej eskadry obcych otrzymujesz bonusa, który po zebraniu przesuwa podświetlone pole w pasku na dole ekranu. Oznacza ono broń, jaką możesz aktualnie wybrać - oczywiście najlepsze efekty kosztują najwięcej bonusów. Gdy już coś sobie upatrzyłeś, wciśnij "Tab". Manewr możesz powtórzyć kilka razy. Otrzymasz wtedy lepszą, mocniejszą wersję danej broni. Na marginesie - była gra automatowa, która wykorzystywała dokładnie ten sam motyw, zresztą podobieństwa się na tym nie kończą.

Właściwie niewiele więcej można o tej grze powiedzieć - lecisz i strzelasz, bez żadnej filozofii. Powinieneś wiedzieć jeszcze jedną rzecz - im więcej masz broni i im jest ona lepsza, tym statek wolniejszy - co należy rekompensować kupując "Speedy".

Widywaliśmy lepsze strzelanki w życiu. Ta jest trudna i to głupio trudna - często tracisz życie przypadkowo, a nie na skutek błędu. W tej sytuacji nawet przejście pierwszego poziomu wymaga sporej wprawy. Grafika ujdzie w tłoku, aczkolwiek nie ma w niej nic naprawdę ciekawego. Jako tako broni się muzyka i efekty digitalizowane (niezłe), ale też nie szokują. Tak więc fanatycy może się ubawią, zaś szarzy gracze, nawet ci, co lubią postrzelać, mogą sobie odpuścić.

Alex & Gawron







Zdarzyło mi się już jeździć Shermanem i Abramsem (na komputerze, rzecz jasna), ale jeszcze nigdy teren i reakcje czołgu nie były tak realistycznie odtworzone. O jakości tego odtworzenia można by dyskutować, lecz należy zauważyć, że jest to pierwszy symulator wykorzystujący tę technikę tworzenia terenu i jest dopiero pierwszym krokiem na drodze ku odtworzeniu terenu i poruszających się po niej obiektów przypominającym obraz fotograficzny. Oprócz nowego sposobu prezentacji terenu (żadnych ostrosłupów jak w M1A1 Tank Platoon) dodano parę elementów, o których autorzy poprzedników zdali się zapomnieć. Choćby tak charakterystyczna reakcja czołgu na wystrzał z działa - wystarczy zatrzymać się i wystrzelić z działa, aby zobaczyć chmurę dymu przed wizjerem i jego lekkie uniesienie. W miejscu upadku pocisku wykwita zgrabna kolumna ognia lub pyłu i ziemi, jeśli strzał był niecelny. Realizm akcji podnoszą bardzo dopracowane efekty dźwiękowe (strzały oraz meldunki załogi). Dowodząc załogą T-80 można usłyszeć pewien obcy, ale zarazem dosyć dobrze znany akcent w komunikacie "Enemy destroyed". Natomiast załoga Abramsa poinformuje, że ostatnie trafienie zamieniło wrogi czołg w dymiący wrak, a jego załogę przeniosło do historii broni pancernej ("Hit history").

Bitwy można prowadzić w kampaniach lub pojedynczo. Kampanii jest siedem, w tym jedna treningowa składająca się tylko z 4 bitew limitowanych czasem. Poza treningową każda kampania zawiera minimum siedem bitew i tylko na Ukrainie możemy powojować aż w ośmiu bitwach. Tereny walk to Pakistan, Iran, Irak, Syria, Turcja, Azerbejdżan, Cypr i Ukraina. Czas bitwy też jest różny i może to być jasny dzień, świt lub ciemna noc. Walcząc w nocy można zauważyć różnice w używanym sprzęcie.



Amerykańskie Abramsy i Bradleye do celowania w nocy wykorzystują celowniki na podczerwień mające pewną bezwładność i przez to można czasem zobaczyć "ducha" po szybkim obrocie wieży. Radzieckie T-80 i BMP-2 korzystają ze wzmacniaczy obrazu, przez co obraz jest może nieco mniej wyraźny, ale za to nie ma bezwładności celowników termicznych. Poza tymi różnicami T-80 ma możliwość stawiania zasłony dymnej, a nie tylko wystrzeliwania granatów dymnych, jak ma to miejsce w Abramsie. Rozpoczęcie każdej kampanii to zwykle dwie bitwy, zaliczenie których otwiera drogę do dalszych podbojów. Przewidziano również wyjście dla niecierpliwych - każda bitwa każdej kampanii jest dostępna w menu Battles, a w każdej z tych bitew można sobie "pogrzebać" (dopóki pozostał choć jeden w miarę sprawny pojazd). Zadaniem w każdej z bitew jest zwykle zniszczenie bazy zaopatrzeniowej wroga, jego sprzętu lub czasami ucieczka z zajętego terenu. O ile niszczenie sprzętu i przedzieranie się w kierunku wrogiej bazy jest czasami trudne, to ucieczkę z pola bitwy w składzie 1 M1 + 1 M3 uważam za niewykonalną. Uszkodzenia, które się czasami zdarzają, (silnik i gąsiennice) są usuwane przez dzielną załogę, jeżeli tylko uda się zlikwidować sprawcę tychże, nim dokończy dzieła. A tak nawiasem mówiąc, podobno bezpośrednie trafienie w pancerz powoduje taki wstrząs, że cała elektronika wysiada i celować można ręcznie i na oko.



No, ale w zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca co nieco o taktyce. Nad sposobem wykorzystania i taktyką działania ugrupowań pancernych pracowało i pracuje nadal gromada wojskowych specjalistów, więc nie będziemy się tu zagłębiać w szczegóły teoretyczne i przedstawimy kilka spostrzeżeń. Po pierwsze, należy często oglądać mapę, bo mimo zniszczenia wszystkiego w okolicy czołgu, którym jedziesz, może się on okazać jedynym pojazdem zdatnym do użytku. Po drugie, do niszczenia bunkrów świetnie nadają się pociski typu HEP (jedno trafienie unieszkodliwia) i nie ma sensu marnować na jeden bunkier trzech lub nawet czterech HEAT-ów. Po trzecie, pancerz współczesnych czołgów jest najbardziej odporny z przodu, a najmniej z tyłu i z góry, więc najłatwiej wykończyć czołg wspinający się na pagórek (bo z góry i z tyłu). Z tego samego powodu nie można dopuścić by za plecami lub z boków znalazło się cokolwiek co strzela. Po czwarte, przydałby się celowniczy z trochę wyższym IQ i żeby nie namierzać zbiornika paliwa, jeżeli w okolicy są 2 T-80 i kilka BMP-2. Seria z karabinu maszynowego oczywiście kończy sprawę, ale czasami liczą się sekundy. Po piąte, śmigłowiec można unieszkodliwić przy pomocy rakiet SAM, w które wyposażone są Bradleye i BMP (po dwie sztuki) lub karabinów zamontowanych na czołgach T-80 i M1, ale jeśli już nie ma innego wyjścia, albo śmigłowiec jest jeszcze daleko, można spróbować zestrzelić je strzałem z działa pociskiem APDS (czasami się udaje). Po szóste, czołgi można niszczyć również za pomocą rakiet w jakie wyposażone są Bradleye i BMP-2 (o ile są akurat wyposażone). Jest to jedyna skuteczna broń tych wozów w starciu z T-80 i Abramsem. Jeżeli Bradley nie ma rakiet przeciwpancernych, a w pobliżu pojawi się T-80 to należy albo szybko schować się za jakiś pagórek albo spisać wóz na straty (jedno trafienie z armaty 120 mm roznosi wóz na strzępy).





Z klimatem totalnej wojny pancernej i szans przeżycia czołgu i jego załogi w starciu z pociskami HEAT i zaprawionymi w boju załogami wroga możecie zapoznać się czytając powieść "Czerwony sztorm" Toma Clancy'ego.

Gumowych pocisków i 2-metrowego pancerza życzy

C. Pilot jr.



Jungle Strike



Właśnie wróciłeś z zasłużonego urlopu, otrzymanego po wykonaniu Twojej ostatniej misji pod kryptonimem „Desert Strike", w której uratowałeś świat przed nuklearną napaścią ze strony Mad Mana. Przyjechałeś do domu i rozłożywszy się wygodnie w fotelu włączyłeś telewizor. W wiadomościach podano informację, że na jednej z wysp nastąpiła eksplozja jądrowa, i do odpowiedzialności za nią nie przyznało się żadne państwo. Sytuacja była poważna! Natychmiast zerwałeś się, by zadzwonić do sztabu i dowiedzieć czegoś więcej. Nie zdążyłeś jednak nawet podnieść słuchawki, gdy rozległ się dzwonek telefonu. Podniosłeś słuchawkę...

– Kapitanie, natychmiast zgłosi się pan w Białym Domu. To ROZKAZ!

Za eksplozję odpowiedzialni są syn Mad Mana i znany król narkotyków Carlos Ortega. Celem Mad Mana juniora jest zemsta za zniszczenie imperium ojca. Cała sprawa jest bardzo śliska, gdyż Stany nie mogą sobie pozwolić na oficjalne akcje zbrojne na terenie obcego państwa, dlatego do akcji zostanie wysłany tylko jeden pilot z jednym śmigłowcem. Oczywiste jest, że będziesz nim TY.

Gra „Jungle Strike" jest z pozoru bardzo podobna do „Desert Strike'a". Sterowanie i uzbrojenie śmigłowca jest dokładnie takie samo, ale nowe misje to coś więcej niż tylko latanie i niszczenie kolejnych celów. Teraz jest znacznie gorzej, bo Twoje zadania będą w głównej mierze polegały na tym, żeby kogoś schwytać lub ochronić, a to jest o wiele trudniejsze, tym bardziej, że ze wszystkich stron sypie się grad pocisków. Musisz więc tak działać, by pozbyć się licznych wrogów, jednocześnie nie naruszając obiektów wymagających ochrony. Z nowych rzeczy w grze można jeszcze znaleźć misję, w której będziesz latał w nocy, kiedy jest tak ciemno, że prawie nic nie widać, a jedyne światło stanowią wybuchy hydr i helfire'ów. Dziwne, że piloci narkotykowego potentata mają noktowizory, a Ty, przedstawiciel najpotężniejszego państwa na świecie, nie. Do ciekawostek należą także misje, gdzie będziesz mógł (musiał) przesiąść się ze swego helikoptera do poduszkowca albo do F-117 Stealth.

Jakość grafiki w stosunku do „Deserta" nie zmieniła się znacząco, za to oprawa dźwiękowa jest jakby nieco gorsza. Zarówno jednak Ci, którzy próbowali swoich sił w „Desert Strike", jak i nowi piloci będą się znakomicie bawili za sterami śmiercionośnego helikoptera.

BADJOY







Wojna trwa dalej! Po krwawych przeżyciach w części pierwszej wracamy na komputerowe pola chwały, gdzie spośród kolejnych rekrutów, drogą selekcji wojennej, wybierzemy super-bohaterów wojennych. Ci oczywiście, jak tylko skończy się wojna, wrócą do ojczystego kraju, gdzie będą traktowani jako psychicznie chorzy ludzie, dotknięci psychozą wojny, ale to już nie dotyczy naszej gry...

„Cannon Fodder" (mięso armatnie) to gra ciesząca się ogromną popularnością wśród graczy na całym świecie. Prężna firma jaką jest z pewnością Virgin, nie mogla nie zauważyć tego i tak powstała druga część: „CANNON FODDER 2".

Od razu ciśnie się na usta pytanie: czy zostało wprowadzone coś nowego? Tak, ale niewiele. Została zastosowana zasada, że jak ludziom się podoba jak jest, to lepiej im nie poprawiać, bo a nuż się pogorszy. Cały tzw. engine, czyli oprawa graficzna, zasada gry, używania granatów, rozłączania składu drużyny, dochodzenie nowych rekrutów co misję, itd. zostały zachowane w starej dobrej formie. Zmieniła się natomiast sceneria, w jakiej będziemy walczyć. Tym razem nasze działania wojenne będziemy prowadzić na terenach Bliskiego Wschodu (najprawdopodobniej IRAK). Pojawia się stepowa roślinność, pustynne piaski, budynki o architekturze arabskiej, i wiele innych.

Muzyka w grze to oczywiste arcymistrzostwo w tej dziedzinie. Fantastycznie brzmiąca piosenka w intrze (tak jak i w poprzedniej części) zmusza nawet najbardziej ospałego osobnika, do mimowolnego podrygiwania i tupania nóżką jej w rytm. W trakcie gry nasze uszy „dotknięte" zostaną pełnym wachlarzem muzyczek od wspaniałych marszowych rytmów, przez niepokojące odgłosy, oznajmiające nadchodzącą niebezpieczną akcję, po melancholijne i pełne zadumy dźwięki podkreślające śmierć naszych żołnierzy. Po prostu piękne. Oprócz tego oczywiście pełno na każdym kroku różnego rodzaju efektów dźwiękowych, jak jęki rannego człowieka, strzały karabinu, chrzęst zmienianych magazynków.





Muzyka w połączeniu z grafiką i wspaniale prowadzoną, dynamiczną akcją daje nam rewelacyjną wręcz strzelankę, przy której siedzi się, siedzi, siedzi, i za żadne skarby nie chce się zająć czymś innym.

Oto gra jaką poleciłbym każdemu, kto szuka rozrywki nie wymagającej zaangażowania umysłowego, a tylko zręczności, szybkich decyzji, no i finezji krwiożerczego zabójcy.

EMILUS



1 Legions
2 Premier Manager 3

Legions

Firma Millenium dość konsekwentnie atakuje rynek gier strategicznych swymi produktami. Ostatnim z nich są „Legions", gra przenosząca nas w czasy starożytne (zahaczając o średniowiecze).

Do wyboru mamy 20 gotowych scenariuszy (10 historycznych i 10 losowych) rozgrywających się od XII wieku p.n.e. do VII wieku n.e. Dodatkową opcją jest wybranie scenariusza całkowicie ahistorycznego. Możemy ponadto wybrać poziom trudności, a później także państwo, na czele którego staniemy. Jeśli wybraliśmy scenariusz ahistoryczny ustalamy w nim liczbę miast. W przypadku scenariusza gotowego program określi cele kampanii i warunki zwycięstwa.





Capitol city information.

W „Legionach" interesują nas trzy sfery działalności państwa: gospodarka, polityka zagraniczna i wojsko. Wszystkie oczywiście są ze sobą powiązane.

Gospodarka

Nasze państwo składa się początkowo ze stolicy i kilku mniejszych miast. Każde z miast produkuje kilka z 7 produktów. Są one magazynowane i używane do produkcji oddziałów wojskowych lub w handlu. Dochody pieniężne czerpiesz ze sprzedaży produktów i podatków. Poziom tych ostatnich wpływa na rozwój gospodarki Twego państwa. Jesteś o tym na bieżąco informowany.

Rynek dość gwałtownie reaguje na czynione przez Ciebie zakupy. Gdy kupujesz, ceny szybko rosną, gdy sprzedajesz – spadają. Na początku każdej tury doradca informuje Cię, jakie towary można kupić i sprzedać po najkorzystniejszych cenach.

Stan Twej gospodarki, rezerw oraz cen możesz śledzić w statystykach, których ludy starożytne z pewnością nie prowadziły z taką pieczołowitością.

Wojsko

Pieniądze w większości idą na armię, której utrzymanie jest wyjątkowo drogą koniecznością. Na początku każdej tury doradca informuje Cię, jaki procent wpływów podatkowych przeznaczyłeś na utrzymanie wojska. W każdym scenariuszu możesz budować oddziały lądowe i flotę – łącznie kilkanaście typów jednostek. Oddziałów nie kupujesz, lecz trenujesz. Czas szkolenia zależy od wielkości oddziału, będącej wielokrotnością 500 (od 500 do 3000). Szkolenie może odbywać się tylko w stolicach i to pod warunkiem, iż nie są blokowane przez nieprzyjaciela.

Oddziały możesz oddać pod dowództwo władcy bądź generała (od czasu do czasu generałowie pojawiają się w stolicach, głównie podbitych państw). Ułatwia to dowodzenie wojskami (nie trzeba przesuwać każdej jednostki z osobna). Jeśli grupą oddziałów dowodzi władca, w przypadku bitwy możesz wybrać jeden z 7 szyków bojowych, najbardziej przystający do typu zbieraniny stojącej na polu walki. Krajobraz po bitwie oglądamy najeżdżając na odpowiednie pola (wyświetlane są straty stron).

Stan i wielkość Twej armii oraz oszacowanie jej siły w porównaniu do armii innych państw znajdziesz w statystykach.

Dyplomacja

Jak wiadomo wojna jest przedłużeniem dyplomacji. Działania dyplomatyczne prowadzisz wysyłając posłańców do innych władców z deklaracjami wojny (dyplomatycznej, ekonomicznej lub totalnej) oraz propozycjami sojuszu (z własnej woli, pod groźbą wstąpienia lub zawarcie umowy ekonomicznej). Cały czas możemy śledzić nastroje w innych państwach. Reguła jest taka, że póki jesteśmy mali i nikomu nie zagrażamy, lubią nas wszyscy; kiedy wyrośniemy – wszyscy nas nienawidzą. Warto to wiedzieć przystając na sojusze – jeśli nas gdzieś nie lubią, pierwszą okazję wykorzystają do najazdu.



Prócz papierów posłańcy mogą wozić dla głów państwa upominki, z pierścionkiem ślubnym na czele (wszystko, niestety, kosztuje).

Jakie to jest?

„Legions" są przede wszystkim za wolne dla 386 (coraz częściej muszę to pisać). Grafika nie jest rewelacyjna, choć chodzi w trybie SVGA. Prawa rynku nieco zbrutalizowano i spłaszczono (po błyskawicznym wzroście ceny w następnej turze następuje jej równie błyskawiczny spadek). Sekwencje bitwy również potraktowano po macoszemu. W zasadzie nie różnią się one od tych z pierwszych produkcji żetonowych strategii komputerowych. Dobrze oddano względność polityki zagranicznej (jeszcze ciekawiej byłoby, gdybyśmy nie wiedzieli jak nas widzą). Na zdrowie wychodzi grze również wielość scenariuszy, które jeśli już nie różnią się od siebie, to przynajmniej bardzo się starają (typy wojsk takie same, ale obrazki do nich inne). Spodobało mi się również zróżnicowanie warunków zwycięstwa w zależności od tego, kim zaczynasz grać, tym bardziej, że zdarzają się scenariusze z dwoma silnym państwami i kilkoma mniejszymi.

W „Legions" można zagrać. Ale jeśli się komuś nie zdarzy, nie powinien specjalnie żałować.

Sir Haszak

Producent: Millenium
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których drepcze: 386 4 MB, zalecane 486

Premier Manager 3

To zadziwiające jak niektórzy są uparci. Firma Gremlin Interactive postawiła sobie najwyraźniej za punkt honoru napisać najlepszy program menedżerski. I z przykrością należy przyznać, iż jest coraz bliżej celu.

Od momentu, kiedy pisałem o „Premier Managerze 2" przepłynęło sporo wody w Wiśle, co najlepiej widać patrząc na jego następcę. Nadal jest to menedżer ligi angielskiej, w którym zaczynamy od funkcji trenera w prowincjonalnym klubiku VI ligi, by wraz z sukcesami drużyny piąć się coraz wyżej w tabelach lub zostawić drużynę i samemu znaleźć sobie cieplutką synekurę, ale widać nowe motywy.









Zmiany

Na początku należy powiedzieć, co się nie zmieniło: charakterystyczna czcionka w różnorodnych menu. Naturalnie pozostały także wszystkie funkcje znane z poprzedniej wersji programu. Uzupełniono je jednak znacząco.

Już opcja zapisu pozwala nam dodatkowo zachować ustawienie drużyny. Gdy przejdziemy do list transferowych zauważymy, iż są dostępni kopacze ligi angielskiej, ale również innych europejskich drużyn (w instrukcji znalazł się na przykładowym screenie Juliusz Kruszankin!). Kupując zawodników możemy wyświetlić wszystkich lub podzielić ich według specjalności.

Zupełnie przemodelowano menu zatrudnienia pracowników klubu. Wyciągamy ich teraz z walizki (kiedyś wydzwanialiśmy). Liczba wywiadowców została zwiększona do 4, ale też zmieniono nieco ich funkcje. Prócz szukania zawodnika o konkretnych predyspozycjach (zostało to zresztą ograniczone do jednej drużyny), mogą oni szpiegować taktykę przeciwników, zebrać dane i szukane o konkretnym klubie i jego zawodnikach lub negocjować warunki przejścia do naszego klubu zawodników, mających w ręku własne karty zawodnicze (za których nie musimy płacić innemu klubowi). Telefon służy nam teraz tylko do bezpośrednich rozmów z zawodnikami (przedłużenie kontraktu, nagroda okolicznościowa lub ta ostatnia rozmowa).

Możliwość wstawienia krzesełek plastikowych wyściełanych spotkana w poprzedniej części „Managera" najwyraźniej nie zmniejszyła budowlanej inwencji autorów. Tym razem mamy szansę się postarać o coraz lepsze szatnie dla zawodników i coraz większy parking przed stadionem.

Program stał się też bardziej restrykcyjny, jeśli chodzi o udzielanie pożyczek – nie udało mi się go namówić na żadną w żadnym terminie, nawet na lichwiarski procent (do 20% rocznie). Inna sprawa, że ma sytuacja finansowa nie rokowała szans jej na spłatę w jakimkolwiek przewidywalnym terminie (a to spryciarz!).



W nastawach taktycznych dodano opcję gry podaniami/dryblingami (ustawiamy stosunek procentowy tych dwóch elementów), długość podań, miejsce, w które mają być one kierowane oraz ich wysokość (gra górą, po ziemi itp.). Dodatkowym elementem jest sprawdzenie krycia 15 wybranych punktów boiska przez zawodników, wykonywane po ich rozstawieniu. Ponadto można wybrać zawodników mających wykonywać stałe fragmenty gry. Coś pięknego! Ostatnią nowością, za to bardzo ważną, jest całkowite przerobienie sekwencji meczu. Jest ona teraz quasianimowana. Quasi, bowiem animacja nie stwarza pozorów płynności nawet przy najmniejszej prędkości odtwarzania meczu. Nasi zawodnicy grają przez obie połowy na tę samą bramkę, co jak się orientuję nie należy do reguły w piłce nożnej. Ale wygląda to znacznie lepiej niż 2-kolorowe sekwencje animowane w „Premier Manager 2".

Jak nam się podoba?

Pierwsza wada, rzucająca się w oczy, to powolność (przy wgrywaniu chciałem już odejść myśląc, że coś się zawiesiło). Rodzi się pytanie czy to wina programu, czy komputera (A500).

Odzwierciedlenie składów drużyn i ich obecność w pucharach nadal są takie sobie, choć nie zdarzyło mi się, by dwie polskie drużyny wystąpiły razem w Pucharze Mistrzów (nota bene ma on w grze taką formułę jak w 1992 roku, bez Ligi Mistrzów).

Na plus programu należy policzyć dużą liczbę opcji administracyjnych i sporą trenerskich, przez co odczuwa się klimat rzeczywistej pracy menedżera klubu. Fakt, iż było to już widoczne w poprzedniej wersji programu i co już podkreślałem. Doszła do tego znacznie lepsza grafika (efektów dźwiękowych prawie nie ma, a szum tłumu podczas meczu wydał mi się straszny jedynie przez sposób wykonania), uporządkowanie opcji. Gra z pewnością zyskała, choć nowe pomysły wymagają jeszcze dopracowania.

Sir Haszak

PS. Program zostanie prawdopodobnie wydany przez firmę Licomp

Producent: Gremlin Interactive
Rok produkcji: 1994
Komputer, na którym pędzi: Amiga 500/600

Jest taktycznie

Po zniknięciu z rynku klasycznych gier wojennych wydawanych przez firmę Three-Sixty na placu boju pozostała SSI. Po grze "Tanks", opisanej kilka numerów temu, weszła na rynek z zapowiadanym już przez nas produktem - "Panzer Generalem".

System

Terenem walk w grze jest cała Europa, Afryka Północna i tereny należące do byłego Związku Radzieckiego. W zależności od ilości czasu, jakim dysponujemy, wybrać możemy jeden z 38 scenariuszy lub kampanię prowadzoną po jednej ze stron. W kampanii znajdują się 34 scenariusze z czego weźmiemy udział w kilkunastu, bowiem autorzy doszli do słusznego wniosku, iż nawet supergenerał pancerny nie jest w stanie w tym samym czasie obsłużyć dwóch frontów. Wśród nich znajdziemy wszystkie najważniejsze operacje wojenne europejskiego teatru działań od popularnych w grach komputerowych ("Overlord", "Market - Garden", Ardeny), przez kampanie rzadko pojawiające się na ekranach monitorów (Bałkany, operacja "Torch", wyzwolenie Budapesztu w 1945) po działania wojenne, których w rzeczywistości nie było (podbój przez Niemców Bliskiego Wschodu, atak na ZSRR przez Kaukaz, inwazja na Wielką Brytanię). Pozostałe 4 scenariusze proponują bądź spojrzenie całościowe nie mieszczące się w ramach kampanii (np. obrona Berlina na obu frontach) lub proponują całkowite puszczenie wodzy fantazji (atak na Waszyngton).

Wszystkie kampanie dzielone są na tury kolejno niemieckie i alianckie (zawsze zaczynają Niemcy, co warto uwzględnić przy rozmieszczaniu oddziałów). Kolejność ruchu i ostrzału jest dowolna. W niektórych scenariuszach tura trwa 3 dni, w innych może trwać kilka godzin.

Do dyspozycji mamy kilkadziesiąt typów oddziałów podzielonych na 10 grup: piechota (można ją zmechanizować), czołgi, jednostki rozpoznawcze, artyleria, artyleria plot dwojga typów, artyleria ppanc. i 3 typy lotnictwa. W każdej z nich znajduje się po kilka typów jednostek zróżnicowanych jakościowo, które możemy "zakupić", kompletując w ten sposób swą armię.

Kupujemy za punkty prestiżu zdobywane za dobre sprawowanie się w kolejnych bitwach. Ma to szczególny sens przy wybraniu kampanii - jeśli pierzemy zdrowo przeciwnika na jednym froncie, mamy przeciw niemu argumenty na następnym. Chyba, że nam coś nie wyjdzie (wtedy w następnej mamy niewiele zabawek, albo wcale). Na szczęście w każdej bitwie prócz prywatnej armii mamy także trochę jednostek państwowych, wspomagających nasze działania (pod naszym dowództwem). Mamy wtedy także możliwość rozmieścić własne oddziały przed bitwą. W scenariuszach rozmieszczenie oddziałów i należne nam punkty dawane są przez program niemal bez naszego wpływu (liczbę punktów regulujemy przez ustawienie stopnia trudności).

Czasem armię niemiecką wspomagają w bitwach sojusznicy (Włosi), dysponujący jednak złomem, którego jedyną zaletą jest niska cena.

Wszystkie oddziały lądowe zostały podzielone na "miękkie" (np. piechota) i "twarde" (np. czołgi). Każda z jednostek określona jest przez szereg cech: cenę, mobilność (piechota i artyleria może być zakupiona z transportem), ilość amunicji, zasięg penetracji terenu, zasięg i siłę ataku celów miękkich i twardych, siłę obrony przed atakami lądowymi, morskimi i powietrznymi. Dodatkowymi parametrami są: obecne zasoby paliwa i amunicji, doświadczenie, liczba wyeliminowanych jednostek przeciwnika i stopień okopania jednostki. W toku walk jednostki zdobywają doświadczenie, przy czym nie wpływa ono zasadniczo na siłę danej jednostki. Przede wszystkim daje możliwość powiększenia jej liczebności, co już wyraźnie waży na efektywności dalszych działań.

Panzer

Podczas kolejnych kampanii wprowadzane są coraz nowsze rodzaje broni, możemy więc przezbrajać starsze oddziały (tylko w miastach). Musimy jednak zapłacić pełną cenę za nowy oddział - ze starej jednostki pozostaje jedynie doświadczenie.

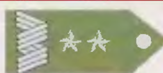
Poziom trudności definiujemy na początku ustawiając trwałość jednostek i liczbę punktów prestiżu na starcie oraz wgląd w ruchy przeciwnika. W trakcie scenariusza można ułatwić sobie grę wyłączając wpływ pogody (po deszczu zmniejszona widoczność i mobilność) i zaopatrzenia na walkę.

Celem gry jest pokonanie przeciwnika w każdej bitwie, przy czym poziom zwycięstwa zależy jedynie od zdobycia wskazanych celów. Im szybciej zdobędziemy, tym większe zwycięstwo. Straty zadane przeciwnikowi nie mają tu nic do rzeczy. Jeśli jesteśmy aliantami i tak w sensie strategicznym wygramy wojnę. Jeśli wcieliliśmy się w niemieckiego generała - nawet największe zwycięstwa skończą się kryterium ulicznym w Berlinie.

Wskazówki

1. Zaopatrzenie - nie uzupełniać oddziałów pomocniczych (białych) bez wyraźnej potrzeby oraz oddziałów nie mających szans na zostanie jednostkami elitarnym (liczebność

1 Panzer General





General

powyżej 10), bo w następnej bitwie będą i tak zostaną uzupełnione do 10; jeśli do kupienia masz jednostki własne i pomocnicze, zawsze na początku kupujesz własne (zastanów się, co Ci będzie dalej potrzebne); stan jednostek elitarnych (powyżej 10) będzie taki sam na początku następnej kampanii, jak na końcu właśnie granej; uzupełnianie stanów jednostki wiąże się z częściowym uzupełnieniem stanu zaopatrzenia jednostki; uzupełnianie stanu jednostki w sąsiedztwie wrogiego oddziału jest spowolnione; zaopatrzenie można otrzymać stojąc obok miasta; okręty naprawiane są tylko w portach, samoloty tylko na lotniskach, ale paliwo i amunicję można uzupełniać w odległości jednego heksa;

2. Bombardowania - lotnictwo taktyczne znakomicie nadaje się do bombardowania okopanych oddziałów (podobnie jak ostrzał artyleryjski zmniejsza stopień okopania broniących się oddziałów); bombowce wysokiego pułapu nadają się do nękania floty nieprzyjaciela (bez strat) i nalotów dywanowych na cele przeciwnika (dowódca wrogi traci punkty prestiżu); nie można bombardować w trakcie deszczu;

3. Walki w miastach - im dłużej jednostka przebywa w mieście, tym bardziej jest okopana; najlepsze do obrony miast są wojska inżynieryjne - szybciej i głębiej się okopują;

4. Ruch oddziałów - pieszo, na ciężarówkach, na statkach i samolotami (z lotniska własnego na lotnisko własne; jedynie oddziały powietrzno-desantowe mogą lądować w innych miejscach; spadochroniarzy nie można zrzucać na głowę jednostkom nieprzyjaciela, może ich znosić z miejsca, gdzie chcą wylądować); nie należy poruszać się w ciężarówkach czy transporterach, gdy w okolicy znajduje się nierozbity przeciwnik; piechota nawet podczas pieszej wycieczki zużywa paliwo; przy przekraczaniu rzek (a w przypadku ciężarówek także okopów) należy wyładować piechotę - mniejsze zużycie paliwa;

5. Zastosowanie wojsk - stosować bronie patrząc na współczynniki ataku i obrony (rodzaj atakowanej jednostki porównać z właściwą siłą ataku; zwrócić uwagę na modyfikatory, np. okopanie) - atakując niewłaściwie można przegrać nawet mając przewagę;

Ocena

Już na pierwszy rzut oka widać, iż programiści z SSI zapatrzyli się w produkty Blue Byte'a. Świadczą o tym animowane sekwencje walki czy doświadczenie oddziałów zdobywane w kolejnych starciach (faktem jest, iż rozsądniej zrobione). Bliższe przyjrzenie się grze ukazuje, że również sama konstrukcja "Panzer Generala" przypomina konstrukcje "Battle Isle". Całość wygląda na pierwszy rzut oka na spójną kampanię, w której wynik strategiczny zależy od wyników ułożonych chronologicznie bitew. W rzeczywistości gra składa się z szeregu prawie niezależnych od siebie bitew, bowiem akcja jest ciągnięta za włosy, a kolejne wyniki bitew niczego nie wnoszą do sytuacji ogólnej poza poprzedzającymi kolejne misje mętnymi tłumaczeniami w rodzaju "co prawda już wygrałeś wojnę, ale właśnie partyzanci radzieccy wylądowali niespodziewanie pod Berlinem i musisz się tam utrzymać przez ileś tam tur". Może przesadzam, ale niewiele. W ten sposób jako generał niemiecki Twoje będzie za grobem zwycięstwo, choć zabiłeś wszystkich, ponieważ Rzesza przegra. Do tego gra jest piekielnie trudna nawet na najłatwiejszym poziomie.

Na szczęście w "Panzer Generalu" przeważają zalety: dość realistyczny teatr walki (zróżnicowanie terenu, wpływ pogody; szybkość jednostek powiązana z kalibrem z liczbą amunicji), imponująca liczba misji i dostępnych jednostek, maksimum realizmu przy minimum komplikacji, łatwa obsługa, bardzo dobra grafika SVGA i animacje (fakt, że po jakimś czasie się nudzą i są wyłączane, by przyspieszyć grę), dobre efekty dźwiękowe oraz opcja wyboru frontu, na którym chcemy walczyć, gdy akcja dzieje się równolegle i mamy możliwość manewru (sami napadamy; nie wygląda to realistycznie, bo kto walczyłby na froncie wschodnim?!).

Najważniejszym wszak argumentem za zobaczeniem z bliska "Panzer Generala" jest grywalność - tydzień wykreśliłem sobie z życiorysu. I to bez żalu!

Sir Haszak



Producent:
Strategy Simulations Inc.
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi:
PC 386 4 MB, zalecane 486

Jest taktycznie

Muszę przyznać, iż pierwszy rzut oka na tę grę bardzo mnie rozczarował: kolejny sequel „Civilization" wydany przez Microprose, z paskudną grafiką w dodatku. Widocznie firma chce nadal odcinać kupony od popularności „Cywilizacji". Po dokładniejszych oględzinach stwierdziłem jednak, iż początkowa ocena tylko w niewielkim stopniu była prawdziwa.

Cel gry

W tym punkcie „Master of Magic" przegrywa z „Civilization". Chodzi tu bowiem jedynie o eksterminację przeciwnika w postaci maksymalnie 4 państw z dwóch światów, gdzie rozgrywa się akcja. Odbyć się może to na 3 sposoby: albo zadepczemy go podeszwami naszych wojsk, albo budując biblioteki i uniwersytety posiądziemy taką moc magiczną, że wynajdziemy czar, po którym wszyscy prócz nas znikną, albo będziemy tak silni gospodarczo, że będziemy mogli kupować moc magiczną i wynaleźć czar, po którym...

Bogactwo świata

Przede wszystkim zmieniła się oprawa. Cywilizację i jej rozwój podano w „Master of Magic" w sosie fantasy doprawiając sporą liczbą opcji nie znanych z pierwowzoru. Pierwszą jest wybór rodzaju czarownika, którym mamy zostać (do wyboru 14). Przy wyborze gry na poziomie „easy" każdy z czarodziejów ma przypisane rodzaj, siłę danej kategorii czarów, specjalne zdolności i rasę, nad którą panuje. Jeśli wybierzemy wyższy poziom, możemy sami dobrać swoje rodzaje magii, które znamy, i specjalne zdolności. Są one dość ważne, bowiem w trakcie gry występują zmiany w atmosferze wspierające jeden rodzaj magii, a wytłumiające inny.

Później wybieramy rasę (przy opcji „custom"), jedną z 14 (9 w świecie Arconia, 5 w ciemnym świecie Myrra). W „Civilization" nie miało to większego znaczenia. Tu typ rasy wyznacza, jakie w przyszłości będziemy mogli budować oddziały wojskowe, jak szybko będziemy wznosić budowle, jak szybko będzie wzrastać populacja naszych miast. Określa również, w którym z dwóch światów możemy zamieszkać. Przechodzić między światami można przez zielone wieże (uprzednio wyzwoliwszy je spod władzy potworów), bądź używając odpowiednich czarów.

Rolę odkryć naukowych odgrywa teraz praca badawcza nad coraz silniejszymi i bardziej wyrafinowanymi czarami. Dzielą się one na dwie grupy: czarów stosowanych bez kontaktu z przeciwnikiem i czarów używanych na polu bitwy. Pierwsze z nich mają np. zapewnić dostatek wybranemu własnemu miastu, zaszkodzenie miastu (miastom) lub wskazanym jednostkom przeciwnika, odkrycie wszystkich miast na mapie. Czary drugiej grupy mają na celu zniszczenie bądź osłabienie oddziałów przeciwnika lub zwiększenie siły obrony czy ataku jednostek własnych.

Powiększono także rolę dyplomacji. W każdej chwili po

Master











of Magic

ły w walce nabywają doświadczenie. Nie zabrakło przy tym bohaterów. Zgłaszają się oni podobnie jak oddziały najemne, mają jednak prócz właściwości i kolejnych stopni doświadczenia możność posługiwania się magicznymi przedmiotami wzmacniającymi ich zdolności obronne i napastnicze. Znajdowane są one w magicznych miejscach lub, gdy już jesteś sławny, oferowane przez kupców. Ostatnim sposobem ich pozyskania jest magia – możemy za jej pomocą stworzyć przedmiot na miarę (definiujemy jego rodzaj i właściwości). To jednak sporo kosztuje i trwa.

Czy tu biją?

Całkowitą nowością jest wprowadzenie trójwymiarowego pola bitwy, gdzie można (ale nie trzeba) samodzielnie dawać nauczkę wrażym siłom. Teren widzimy pod kątem i zazwyczaj jest on czysty (sporadycznie zdarzają się miasta z murami zwiększającymi siłę obrony i inne przeszkadzajki, mogące zneutralizować określone rodzaje magii).

Zawsze zaczyna strona broniąca się. Taktyka jest prosta – należy pozbyć się jednostek miotających przeciwnika, a następnie dobrać się do reszty. Należy przy tym pamiętać, iż każda strzelająca jednostka ma ograniczony zasób amunicji (magii) i po wystrzeleniu wszystkiego nadeje się zazwyczaj jedynie do ucieczki (słabość w walce wręcz i obronie).

Walka dzieli się na tury, podczas których na przemian poruszamy się i atakujemy my i przeciwnik. Możemy podczas naszej tury użyć magii, ale należy to zrobić przed zakończeniem akcji ostatniego oddziału. Jeśli tego nie zrobimy musimy czekać do następnej tury, co może być czasem zbyt długim.

Jeśli przeciwnik ma przewagę, należy uciekać – jednak podczas ucieczki także można stracić oddziały.

Parę rad

1. Sekwencje walki pojawiają się nie tylko przy najechaniu na armię wroga. W różnych jaskiniach, jeziorkach i innych tajemniczych i do końca nie zbadanych miejscach, kryjących nieraz znaczne skarby, czają się dość często potwory. Trzeba je pokonać, by otrzymać skarby. Można odmówić pojedynku z nimi (strata punktu ruchu), a decydując się ne niego należy pamiętać, iż tabliczka oznajmiająca o tym, kto się kryje w tajemnym miejscu często nie mówi wszystkiego (wymienia jeden typ straszydeł, podczas gdy asystują mu inne).

2. Warto próbować wchodzić do miejsc tajemnych, gdyż bywają nie bronione, a mimo tego kryją ciekawe rzeczy.

3. Podczas walki możemy używać czarów, które wprowadzają przeciwnika w osłupienie (nie wie wtedy, co robi). Nie należy wtedy zdezorientowanej jednostki przeciwnika niszczyć, gdyż może ona przez jakiś czas być w naszym władaniu.

4. Przed założeniem miasta warto skorzystać z opcji „Surveyor", który dokładnie określi do jakiej wielkości może się ono rozrosnąć, ile dodatkowo będzie produkowało żywności i bogactw mineralnych.

5. Stosować starą zasadę – save duszą gry!

Czy warto kupić?

Odpowiedzieć na to pytanie dość trudno, zwłaszcza że w momencie, kiedy piszę te słowa, nie znana jest jeszcze cena gry.

Ma ona parę wad. Z pewnością należy do nich mocno nieszczególna grafika, dość niewygodna obsługa bitwy i pomysł dość nieświeży, choć trzeba przyznać mocno zmodyfikowany.

Zalety na szczęście przeważają. Mnogość opcji zapewniająca długie zmagania, poziom trudności ustawiany nie tylko przez ustawienie inteligencji przeciwników, ale również przez wybranie własnego ludu. Do zalet należy dołączyć rozbudowaną statystykę pozwalającą na dość dokładną ocenę, w czym przeciwnicy nas przewyższają. Również rozbudowany help zasługuje na pochwałę. Zupełnie inaczej zorganizowany, niemal kontekstowy pozwala dowiedzieć się wszystkiego jednym kliknięciem myszy. Dodatkowym ułatwieniem jest spolszczenie go, podobnie jak całej gry. Teksty polskie widzieliśmy jeszcze przed dołączeniem ich do gry, wyglądały one sensownie.







spotkaniu wojsk jednego z konkurencyjnych magów możesz spotkać się z nim proponując układ (w 5 odmianach), wymianę czarów, grożąc (na 3 sposoby) czy płacąc trybut (nie tylko w monetach, ale i w czarach).

Autorzy „Master of Magic" zapatrzyli się „Warlords II". W grze mamy bowiem oddziały obdarzone specjalnymi właściwościami, modyfikującymi ich siłę wynikającą ze współczynnika walki wręcz. Prócz oddziałów regularnych pojawiają się co jakiś czas najemnicy, za wynajęcie których należy sporo zapłacić. Oddziały w walce nabywają doświadczenie.

„Master of Magic" nie jest więc absolutnym hitem, ale grą, w którą gra się z prawdziwą przyjemnością przez długi czas nie odczuwając nudy.

Sir Haszak

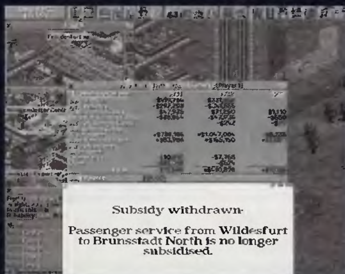
Producent: Microprose '94
Dystrybutor: IPS Computer Group (wersja polska)
Komputer, na którym chodzi: PC 386 4 MB

Jest taktycznie

Kiedy starożytni odbili od lądu pierwszym statkiem, Cugnot przejechał się pierwszym samochodem, „Rakieta" Stephensona pomknęła po torach, a bracia Wright wznieśli się nad ziemię, nikt z nich wtedy nie myślał, że w 1994 roku Microprose połączy ich wynalazki w „Transport Tycoonie". W grze tej musisz bowiem stworzyć spójną, a przede wszystkim opłacalną sieć łączącą ze sobą miasta i zakłady przemysłowe, na którą składać się będą wszystkie wspomniane wyżej wynalazki.

Gdzie rządzimy

Na początek znajdujemy kilogram ważących opcji: liczba miast w państwie, liczba zakładów przemysłowych, pofałdowanie terenu, liczba konkurentów, których należy puścić w skarpetkach (mimo, iż nie jesteśmy prezydentem), czas, po którym konkurencja wchodzi do akcji, bystrość umysłu przeciwników, zdolności kredytowe, oprocentowanie kredytów, obecność wypadków i parę innych, też ważnych. Wszystko to można nastawić jednym ruchem myszy wybierając poziom trudności gry, ale żaden tycoon nie idzie na łatwiznę. Opcje główne uzupełnione są możliwością dostosowania tła zmagań do naszych wyobrażeń. Zmieniamy więc nazwy miast (amerykańskie, europejskie, angielskie; wszystkie można także wprowadzić po rozpoczęciu gry odręcznie), kierunek ruchu (lewo- lub prawostronny), walutę, w jakiej odbywać się będą operacje finansowe.



Wykonawszy te męczące czynności przechodzimy do sedna, czyli do samej gry. Przeniesieni w środek wielkiego kryzysu lat międzywojennych, zakładamy w tych trudnych czasach firmę przewozową nadając jej nazwę i budując siedzibę, ograniczającą się z początku do baraku otoczonego tandetnym drewnianym płotkiem. Od nas zależy, czy zmieni się ona w Empire State Building. Mamy na to 100 lat.

Czym rządzimy – tabor

Na początku nie ma tego za wiele. Trochę kasy pożyczonej z banku i łeb na karku. Jak wspomniałem mamy do dyspozycji cztery rodzaje transportu:

– drogowy – mieszczą się w tym pojęciu autobusy służące do przewozu ludzi po miastach i między miastami) oraz ciężarówki, rozwożące surowce i towary przemysłowe; mają to do siebie, iż są stosunkowo wolne i mają niewielką pojemność, ale za to są elastyczne, bowiem i przystanki, i samochodowe stacje przeładunkowe zajmują niewiele miejsca i łatwo je budować; są ponadto dość tanie;

– kolejowy – pociągi składają się z lokomotywy i wagonów (wiem, wiem – truizm); jedna lokomotywa może pociągnąć do 10 wagonów; zaletą transportu kolejowego jest stosunkowo duża szybkość i ładowność, wadą zaś dość dużo miejsca potrzebnego na budowanie stacji; sporo kosztują także same lokomotywy;

– powietrzny – samoloty mają stosunkowo niewielką ładowność, są za to najszybsze;

– wodny – statki poruszają się zdecydowanie najwolniej, ale dysponują największą pakownością; kosztują niestety również sporo.

Ta krótka charakterystyka powinna być uzupełniona o garść dodatkowych uwag. Przede wszystkim każdy z pojazdów opisany jest

TRANSPORT

TYCOON

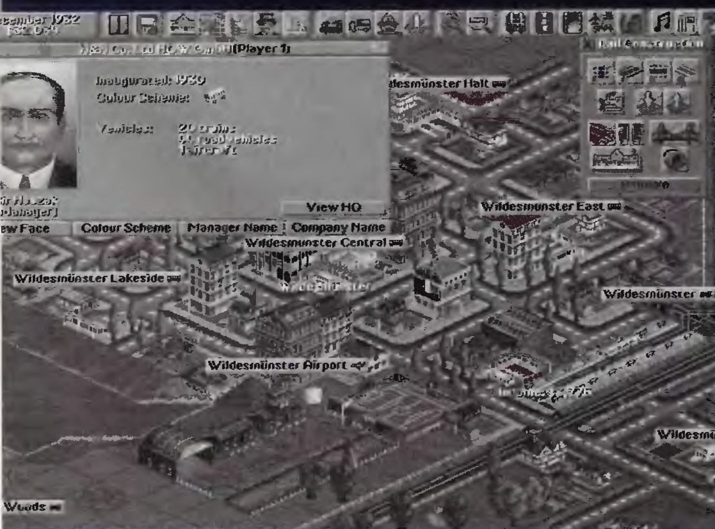
przez parametry użytkowe: rok konstrukcji, szybkość poruszania się, czas eksploatacji, koszt utrzymania, pojemność oraz niezawodność. W toku gry starsze modele stają się coraz pewniejsze w eksploatacji, co daje mniejszą liczbę awarii, mniejszą liczbę przestojów, a co za tym idzie – więcej pieniędzy w kieszeni. Co jakiś czas pojawiają się jednak nowe modele. Charakteryzują się zazwyczaj wyższą ceną, wiekszą pojemnością, większą szybkością, niższymi kosztami utrzymania i tragicznie niską niezawodnością. Po wypuszczeniu nowego modelu czegokolwiek producent proponuje nam zazwyczaj wyłączność eksploatacji na rok w zamian za niewielką gratyfikację finansową.

To co przestaje nam być potrzebne możemy sprzedać. Oczywiście jako sprzęt używany dostaniemy za niego psi pieniądz, ale dla poważnego biznesmena każdy grosz się liczy.

Wybudowawszy już linię możemy podejrzeć każdy z obsługujących go środków transportu, przyjrzeć się uprzednio wyznaczonej trasie, jego aktualnemu ładunkowi, liczbie awarii, kosztom, jakie ponieśliśmy na jego utrzymanie w tym i ubiegłym roku oraz zyskom, które przyniósł w roku poprzednim i bieżącym.

Czym rządzimy - budowle

Żaden samochód czy pociąg nie będzie jeździł po trawie, przynajmniej w tej grze. Powinniśmy więc przed uruchomieniem pierwszej linii np. autobusowej wybudować warsztat i postawić przystanki. Dopiero wtedy można zakupić autobus i wyznaczyć mu trasę zaznaczając wszystkie przystanki, gdzie ma się zatrzymać. Podobnie należy budować dworce, porty lotnicze i porty morskie (żeglugi śródlądoej) i warsztaty (np. tylko w warsztatach kolejowych można zmienić skład pociągu). Każde z przystanków, stacji itp. mają określony zasięg, z którego spływają do niego ludzie i towary.



Dodatkową dyscypliną jest ciągnięcie dróg i linii kolejowych, w tym wiaduktów, tuneli i mostów. Ostatnie z wymienionych konstrukcji są dość kosztowne. Ich długość wpływa na szybkość poruszania się korzystających z nich pojazdów.

W międzyczasie możemy równać lub podwyższać teren, równać z ziemią wykroty, przeszkadzające drzewa a nawet obiekty mieszkalne – czegóż się nie robi dla pieniędzy!

Jak rządzimy

Budując cokolwiek musisz pamiętać, iż jesteś oceniany. Głównie przez lokalne władze. Wpływ na wysokość oceny ma sprawność z jaką sprzątasz pasażerów przystanków, a towary ze stacji przeładunkowych. Ocenę znajdziesz najeżdżając na nazwę miasta. Dowiesz się przy okazji jaką część pasażerów miasta przewozisz, ile ma ono mieszkańców, ile przesyłek wysyłają jej mieszkańcy, czyli czy da się tu zrobić większy biznes.

Na przyrost pasażerów możemy wpływać na kilka sposobów: organizując kampanię reklamową, popularyzując firmę wzniesieniem monumentu, wznosząc biurowiec (sposób pośredni), bądź wykupując prawa do transportu na jeden rok. Wszystkie te sposoby są skuteczne, jeśli mamy konkurencję. Jeśli jesteśmy sami należy się zastanowić nad rozbudową sieci komunikacyjnej (czasem wyburzając budynki mieszkalne).

Co jakiś czas władze lokalne ogłaszają subsydiowanie jakiejś trasy, płacąc wielokrotność sumy, należącej się w rzeczywistości za przewóz. Subsydium przyznawane jest firmie, która jako pierwsza przewiezie towary lub ludzi na danej trasie. Zazwyczaj są to dość intratne kontrakty i należy na nie polować.

Powstają także nowe zakłady produkcyjne, inne zwiększają swoją produkcję, jeszcze inne bankrutują. Nad tym musimy czuwać.

Niezdrowa konkurencja

Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie konkurencja. Oto parę sposobów na jej eliminacji:

1. Przede wszystkim należy budować stacje jak najbliżej źródła zaopatrzenia (przystanki w centrum miast).

2 Jeśli konkurencja już się gdzieś dostała, a zależy nam na jej usunięciu stamtąd, dysponujemy dwoma sposobami: droższy polega na pobudowaniu w poprzek linii kolejowej drogi (lub odwrotnie) co kwadrat i puszczenie na tę trasę sporej liczby pojazdów. Jak wiadomo tam gdzie jest duży ruch, zdarzają się wypadki – częste zniechęcą naszego konkurenta i sam zwinie linię. Drugim sposobem jest wybudowanie przez jego linię naszej, a później jej zwinięcie (w grze wybudowane tory czy droga są świętością – bardzo rzadko można je usunąć, jeśli należą do konkurencji – nigdy).

3. Ostatnim sposobem, stosowanym przy rozbudowanej sieci komunikacyjnej, jest wyblokowanie przeciwnika. Budując skośnie tory uniemożliwiasz mu przekładanie nad nimi wiaduktów. Do blokowania nadaje się również warsztaty wnoszone tak, by wypadły na drodze budowanej linii przeciwnika.

Tycoon rządzi

Oceniając należy stwierdzić, iż należy ona do grupy najlepszych handlówek. W porównaniu do „RailRoad Tycoona", którego wydaje się następcą, autorzy zrezygnowali z giełdy, co uprościło nieco zadanie, ale i tak wydaje się ono trudne na wyższych poziomach.

Nie ustrzeżono się kilku błędów. Przy ładnej grafice SVGA i trójwymiarowym świecie zapomniano o obracaniu mapy, przez co czasami musimy budować po



omacku. Poza tym budowa torów po skosie wyklucza przecięcie linii kolejowej przez choćby drogę, co wydaje się bez sensu. Ale cóż, nie można mieć wszystkiego.

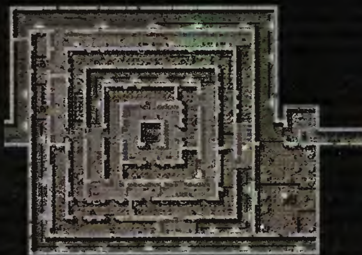
Poza tym to naprawdę kawał dobrej handlówki opatrzonej jak należy kilkoma zestawieniami statystycznymi, wspaniałymi animacjami pojazdów (zwłaszcza dymiących kolejek), bogactwem opcji konfiguracyjnych i rozbudowanym helpem. Gra w którą trzeba zagrać już w styczniu w Polsce!

Sir Haszak

Producent: Microprose
Dystrybutor:
IPS Computer Group
Komputery, na których chodzi:
PC 386, 4 MB, zalecane 486

Tower Assault


CIVILIAN LEVEL 2


ENGINEERING SECTOR 4


MAIN TOWER LEVEL 3


MILITARY SECTOR 3

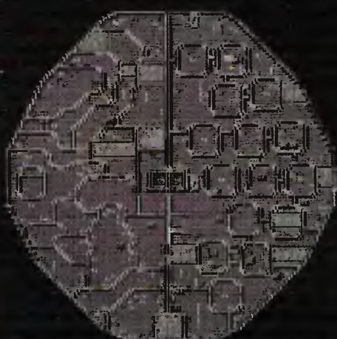

COLONY GROUND SECTOR 4


ENGINEERING SECTOR 3

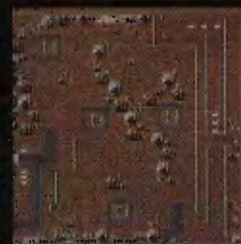

MAIN TOWER LEVEL 5


MILITARY SECTOR 4


COLONY GROUND SECTOR 3

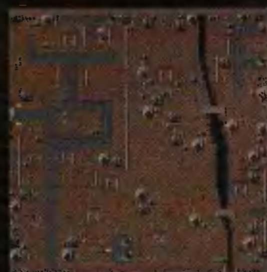

MAIN TOWER LEVEL 2


MAIN TOWER LEVEL 6


OUTER COLONY SECTOR 5


CRASH LANDING SITE


MAIN TOWER LEVEL 7


OUTDOOR SECTOR 2

Oto gra będąca uwieńczeniem serii „alienbridów". Wydawać by się mogło, że nic już nie da się stworzyć nowego w tym kierunku, a jednak udało się. Jeszcze więcej akcji, grafiki, ponurą atmosfera, no i ten niepokój, co też tak skrzypi za zakrętem. Zacznijmy od wprowadzenia w aktualną sytuację.

Po odebraniu sygnału SOS z badawczej kolonii wojskowej, stacjonującej na planecie Azarin 2E, z olbrzymiej fregaty „Dre-


ENGINEERING SECTOR 2


MILITARY SECTOR 2


SCIENCE SRCTOR 1


SCIENCE SECTOR 2




SCIENCE SECTOR 3


SCIENCE SECTOR 4


SECURITY ZONE 2

adnought Herona" wysłanych zostało 10 małych stateczków rozpoznawczych. Tylko jeden z nich dotarł na powierzchnię, przebijając się przez system ochrony. Przy lądowaniu, statek został uszkodzony, ale załodze nic się nie stało (przeżyłeś Ty i, jeżeli wybrałeś opcję gry „w dwóch graczy", Twój towarzysz). Wokół statku rozciąga się pustynny krajobraz, którego spokój zakłócony jest strzelistymi pod niebo wieżami bazy. Zadanie jest proste: zorientuj się, co się dzieje (a dzieje się!) i zrób z tym coś (na przykład weź nogi za pas).

Dalej działamy jak w poprzednich „alienbridach", tzn. niszczymy wszystko, co się rusza (uwaga na partnera – można go zranić!), zbieramy porozrzucane, użyteczne sprzęty, otwieramy drzwi, podłączamy się do systemu INTEX, skąd możemy otrzymać informacje o sytuacji w bazie, no i dobre rady, wszystko to składa się na naszą eksplorację. Na końcu czeka na nas ostateczny pojedynek i chwalebny odpoczynek. Aby ułatwić Wam trochę zadanie, publikujemy zbiór map poszczególnych poziomów.

EMILUS

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

Na podstawie gry „Under a Killing Moon"

NACZELNY
DŻEMIK
KOPALNY
SPECIAL TOP SECRET AGENT

Nie było nas raptem tydzień...

Mówiłem, żeby zostawić jakiegoś ciecia!

Albo Kopalnego!

Przynajmniej się wywietrzyło.

W zdemolowanej redakcji można było tylko sprzątać. Eee.... Umówiliśmy się na rano, żeby wyjaśnić sprawę. Przyjęliśmy kryptonim "007 i 1/2"

Chłopaki, chyba przesadziliście z utajnianiem... Dżemik wyskakuj z tej kiecy! A ty Kopalny co?

Mów mi James, James Kopalny

W pomieszczeniach Bajtka też nie znaleźliśmy pomocy.

Ten nam już nic nie powie

Nasz Czarny Koń odszedł na zawsze

Patrzcie! Tam coś leży.

To jakaś mapa.

Była to mapa Warszawy. Trasa zaznaczona na planie wiodła na południe.

Ja skądyś znam te miejsca!

Nie byłem tu już ze dwa tygodnie

Myślisz że czegoś się tu dowiemy?

Przepraszam, czy nie widział Pan naszych kolegów?

A były tu jakieś typki ale ja nic nie wiem. Zapytajcie barmana

Z Top Secretu powiadacie. Jeśli to Wasi kumple to jazda mnie stąd. A jak ich spotkacie to powiedzcie im, że kredyt umarł!!!

Następne miejsce na mapie - półgwiazdkowa knajpa...

Szefowo, Pani napewno nam pomoże...

Jasne...

...pomogę Wam bardzo szybko stąd wyjść, a te komputery to se wsadźcie...

Jakie komputery?

O NIE! Tu za nic nie wejdę!

...ale dlaczego oni nas tak nie lubią?

Dosyć tego! Idziemy na koniec mapy.

...w kolejnej podrzędnej spelunie...

Zostawcie bandziory Dżemika! Spróbuj ze mną leszczu...

...leszcz spróbował.

Pokaż panom drzwi, Boluś.

Chłopaki! To nasza redakcja.

Ale bajer...

A gdzie sprzęt?

Eee... No...

Hmm... Pani jest, no... A gdzie chłop?

Jestem nową sekretarką. W czasie przeprowadzki chłopcy ponieśli dodatkowe koszty...

A gdzie komputery?

No właśnie...

ER-KA

LODERUNNER



Dawno dawno temu, gdy świat wstrząsany był straszliwymi wojnami toczonymi przez 8-bitowych królów (Spectruma, Commodora i Atara) była sobie gierka "Loderunner". Mały człowieczek z laserem do wypalania gruntu biegał w niej sobie po różnych planszach zbierając drogocenne świecidełka i unikając zetknięcia z obrzydliwymi stworami czyhającymi na jego życie. Wielu ludzi w nią grało...

Potem zaś nastały czasy 16- i 32-bitowego dobrobytu, starzy królowie powymierali, a wraz z nimi zniknęła gierka. Mimo to wielu o niej pamiętało i czasami wzdychało z utęsknieniem. Westchnienia te musiał usłyszeć ktoś w firmie Sierra i w ten oto sposób Loderunner odrodził się...

Odrodził się zresztą w wielkim stylu - jako gierka pod Windows. Jego wielkość polega zaś na tym, że jest drugą znaną nam grą przeznaczoną dla tego systemu, która ma wspaniałą grafikę i takąż muzykę (pierwszą był "Outpost", zresztą też wydany przez Sierrę). Grywalność pozostała zaś taka, jaką mógł poszczycić się jej przodek - a więc wspaniała.

Idea gry jest prosta. Jako agent sił specjalnych zostaliśmy wysłani na odległą planetę, by pozbierać walające się tam precjoza: złote czaszki (?), wagoniki pełne złota (??) i złote blaszki (???). Każdy poziom zbudowany jest z szeregu platform połączonych drabinkami. Cały problem polega na tym, że nasz agent wspinać się może jedynie po nich - wszystkie zatem przeszkody terenowe są dlań nie do przebycia. Drogę w dół pokonuje za to znacznie łatwiej - wolny skrawek terenu znajdujący się obok niego może wypalić swym potężnym laserem i wskoczyć w powstałą dziurę. Taka wyrwa w terenie ma jeszcze jedno zastosowanie - służy bowiem do obrony przed mieszkańcami planety, krwiożerczymi czerwonymi postaciami. Są one dość głupie i pakują się w każdą uczynioną przez nas wyrwę. Resztą zajmie się już miejscowa roślinność, która w szybkim tempie go zarośnie, chłe, chłe (no, cóż, nadmienić należy, iż jest to broń obosieczna - my również możemy zostać "zarośnięci").

Po zebraniu wszystkich świecidełek na planszy pojawi się przejście do następnego poziomu. Może ono być także obecne przez cały czas, lecz zakryte drzwiami - wtedy musimy znaleźć odpowiedni klucz i użyć go ZANIM zagrabimy całe złoto.

Czerwone stworki polujące na nas mają najwyraźniej taką samą ochotę na kosztowności, co my - czasami zabierają jedną z "blaszek", by po pewnym czasie zostawić ją w zupełnie innym miejscu planszy. Ponieważ kierują się one na nas (zapewne węchem), toteż mamy ograniczoną możliwość kierowania nimi. Wykorzystujemy to, aby nie dopuścić do zaniesienia złota w niedostępne dla nas rejony planszy.

Na wyższych poziomach czekać nas będą różnego rodzaju niespodzianki, tak przykre (jak beton którego nie możemy wypalić, czy też klej, po którym poruszamy się bardzo wolno), jak też i miłe - paralizator i bomby. Bomby są niebezpieczne, jako że eksplodują z opóźnieniem (i same są wrażliwe na eksplozję powodując "reakcję łańcuchową"), lecz umiejętnie użyte pozwalają na szybkie uporanie się z dużą liczbą czerwonej zarazy.

"Loadrunner" wymaga od gracza niezłego wysilenia szarych komórek. Jest on tak naprawdę grą logiczną, chociaż zręczność i refleks są tu także przydatne. Przed rozpoczęciem każdego poziomu musimy dokładnie opracować sposób jego ukończenia - bez tego do niczego nie dojdziemy.

Wszystkich poziomów jest 150, co piętnaście zmienia się ich tło (jak łatwo policzyć podkładów jest dziesięć, między innymi lodowy, industrialny, lawa i dżungla). Po ukończeniu każdej piętnastki możemy obejrzeć krótki film.

Jeżeli znudzą nas już oryginalne poziomy możemy zaprojektować sobie własny (a nawet cały ich zestaw połączony w grę). Służący do tego edytorek jest bardzo wygodny, przypomina nieco programy graficzne.

Można także grać we dwóch na jednej planszy - obsługiwane są joystick, klawiatura i myszka, tak więc nie sprawia to żadnych problemów.

"Loderunner" wykorzystuje Windows, lecz w trakcie gry trudno to zauważyć, jako że prawie nie występują w nim standardowe ich elementy. Zamiast nich mamy doskonale narysowane przyciski i wskaźniki. W ogóle grafika w tej grze jest świetna. Wraz z muzyką tworzą klimat jakby wykopalisk. Muzyka jest zapisana w plikach MID. Możemy jej zatem słuchać także, gdy nie gramy w "Loderunnera".

Gra jest trudna, na szczęście jednak posiada wiele wbudowanych ułatwień, ba, całe Cheat Menu. Za cenę posiadanych przez nas punktów i animowanych sekwencji pozwala na przeskoczenie dowolnego poziomu, dodanie "żyć" i tym podobne. Wszystkie poziomy możemy też przejrzeć i zacząć grę od dowolnego.

Trzeba przyznać, że z przyjemnością przypomnieliśmy sobie stare czasy. Chciałoby się teraz zobaczyć i inne dobre gry po face liftingu, czego wszystkim życzą:

Alex&Gawron





Wejdź w przedziwny świat, do miasta które nazywa się RAMRON. Nie znajdziesz go na żadnych mapach, gdyż nie należy do żadnego ze znanych, konwencjonalnych światów. Położone jest w świecie wewnętrznym, świecie znajdującym się za ekranem Twojego komputera, tam gdzie nie każdy może dotrzeć. RAMRON to miasto, które żyje i podlega ciągłym zmianom. Istnieje w Twoim komputerze i ożywa za każdym razem, kiedy go wyłączasz. Krajobraz miasta, to cała masa drapaczy chmur, rozciągających się aż po horyzont. Każdy z budynków zamieszkany jest przez istoty odpowiadające za gry, które tam się znajdują. Pomiędzy budynkami, możemy dostrzec ulice, nazywane dosyć niecodziennie: Al. Wciśnij Fire, Ul. Auto Fire, itp. Dumą RAMRON jest najwyższa wieża, zamieszkana przez najniebezpieczniejsze, najbardziej przewrotne i najbystrzejsze istoty, których jedynym zadaniem jest obsługa najwspanialszej gry: VITAL LIGHT. Wiele istnień zamieszkuje tę wieżę, ale ich tajemnice znane są tylko wybrańcom. Teraz Ty masz możliwość wejść w ten świat i podjąć zadanie zagrania w „Vital Light". Jeżeli wygrasz, dołączysz do tych nielicznych, którzy poznali sekrety wieży. W przeciwnym przypadku będziesz wrzucony do niechlubnej masy tych, co przegrali.

Oto wprowadzenie do fantastycznej gry „Vital Light". Jest to rozrywka oparta na podobnej zasadzie co „Tetris". Poruszamy urządzeniem (załóżmy, że działkiem laserowym), które ma możliwość wysyłania światła w jednym z pięciu kolorów (czerwony, żółty, zielony, niebieski, szary). Na przeciw nam z góry spadają płyty w tych kolorach. Naszym zadaniem jest niszczenie za pomocą światła lasera spadających pakietów płyt. Niszczymy je w momencie, gdy wszystkie płyty w pakiecie będą miały ten sam kolor. Początek jest prosty, ale później pojawiają się różnego rodzaju przeszkadzajki, szybko spadające płyty i inne atrakcje.



Gra zrobiona w klimacie futurystycznym, zarówno pod kątem kolorystycznym jak i muzycznym, zachwyca dobrym pomysłem, przyzwoitym wykonaniem i rozrywką, której gracze znajdą wiele. Nie bez powodu powiedziałem GRACZE, gdyż mamy możliwość gry w kilku graczy, bądź zmagających się między sobą (COMPETITION MODE), bądź współpracujących przeciw komputerowym istotom (VITAL MODE).

Z radością kończę opis do kolejnej dobrze zrobionej gry, z której z pewnością nie jedna osoba będzie zadowolona.

EMILUS







Marvin's Marvellous Adventure



Platformówki to bardzo popularny rodzaj gier. Pomimo że znajduje się ich wiele na rynku, nowe tytuły zawsze cieszą się powodzeniem. Jedną z takich gier jest właśnie „Marvin Marvelous Adventure".

Pewien profesor poczynił pewne (genialne) odkrycie, i na jego podstawie zbudował maszynę, która miała mu przynieść sławę i (ogromne) pieniądze. Jak to zwykle bywa dowiedziała się o tym pewna podła kreatura (Dark-One). Dark-One (po naszemu Ciemniak) postanowił że cała sława, a przede wszystkim pieniądze, muszą przypaść jemu. W tym celu postanowił wykraść pewien układ z maszyny i zażądać od profesora, by ogłosił, że to właśnie Ciemniak jest wielkim wynalazcą. Jak postanowił tak też i zrobił – zakradł się do laboratorium i wyciągnął bezcenny układ. Pech chciał, że właśnie zastukał do drzwi Marvin, dostawca pizzy. Złoczyńca wpadł w panikę i uruchomił maszynę. Pozbawiona układu maszyna nie zadziałała tak jak trzeba i nagle wystrzelił odbijający się od wszystkiego promień, porywając ze sobą profesora i Ciemniaka. Nie mogąc się doczekać dostawca pizzy otworzył drzwi i właśnie wtedy promień uderzył w niego. Kiedy odzyskał przytomność znajdował się w dziwnym nieznanym mu świecie.



Zadaniem Marvina jest przejście przez 60 plansz, by dopaść Ciemniaka, który pozastawiał po drodze mnóstwo pułapek i porwał profesora. Gdy Marvin dotrze do profesora, będą mogli powrócić do normalnego świata.

Podróżując Marvin natknie się na wielu mieszkańców dziwnego świata. Większość z nich będzie nieprzyjazna. Na szczęście roznosiciel pizzy może się ich pozbyć skacząc im zręcznie na głowę. Ale nie wszyscy będą nieprzyjaźni, np. stonogi posłużą jako transport, a małe księżyce ze skrzydełkami będą pracować jako ochrona. W trakcie podróży warto jest zbierać różne dobra w postaci jabłek, księżyców, gwiazdek i słoneczek. Gdy zbierzemy ich odpowiednio dużo, zostaniemy nagrodzeni różnymi pomocami. Można też czasem znaleźć hełm pozwalający latać lub skrzynię, w której znajduje się albo mnóstwo gwiazdek księżyców i słoneczek, albo siekiery, mogące poranić Marvina. W każdej planszy znajdują się drzwi umożliwiające przejście na kolejny etap, czasami jednak warto je ominąć i pójść dalej, bo w dalszej części planszy kryją się miejsca pełne wszelakiego dobra. Czasem można znaleźć (najczęściej w studniach) przejścia na planszę bonusową, na której będziemy mogli uzbierać dodatkowe punkty. Od czasu do czasu na ekranie pojawiają się rożne napisy. To profesor przekazuje nam różne informacje. Najważniejsze są jednak kody, dzięki którym nie będziemy musieli grać od początku.

„Marvin Marvelous Adventure" jest po prostu kolejną platformówką, ale jest w taj grze coś, co nie pozwala się od niej oderwać. Czy to wpadająca w ucho muzyka, czy to naprawdę pełna kolorów wesoła grafika, naprawdę nie wiem. To na razie idę przejść jeszcze parę plansz...

BADJOY

Lion King



Przywykliśmy już do tego, że popularne filmy służą jako tematy gier komputerowych. Co ciekawsze, zaczyna się też proces odwrotny („Super Mario Bros", „Street Fighter"). Jednak rzadko kiedy się zdarza, aby gra pojawiła się niemal równocześnie z filmem, a tak jest w przypadku „Lion Kinga". Nie ma się temu zresztą specjalnie co dziwić, bowiem niezwykłe imperium fantazji i bajek Walta Disneya ma swoją odnogę także w królestwie gier – a nazywa się ona „Disney Software" i trudni się przenoszeniem na komputery filmów zrobionych przez wytwórnię – tak było choćby z „Rocketeerem" czy „Piękną i Bestią".

Zatem świeżo po powrocie z kina możemy zasiąść przed komputerem i samemu poprowadzić małego lwa Simbę przez bardzo ładny, acz niekoniecznie miły świat. Celem jest rozprawienie się ze Skazą – wujkiem naszego lwiątka, którego żądza władzy doprowadziła do bratobójstwa, i który nie jest zbyt ciekawą postacią – a w dodatku zjednoczył się z hienami, łajdak!

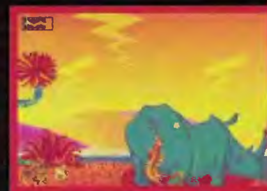
Sama gra jest platformówką – Simbę widzimy z boku. Jego zadaniem jest przemieszczanie się cały czas w prawo (lub w górę). Tak więc na początku należy dotrzeć do hieny i ją pokonać (poczekaj aż się zmęczy skakaniem i wskocz na nią, manewr powtarzaj aż do skutku – z naskoku wykańczasz też innych przeciwników). Potem mamy bonus level, w którym świniowaty Pumba ma za zadanie łapać zrzucane przez borsuka Timona chrabąszcze. Dalej do akcji wkracza ponownie Simba i pojawia się element intelektualny: na drzewach wiszą małpy, przerzucające od jedna do drugiej naszego bohatera. Problem polega na tym, aby małpy odpowiednio skonfigurować, co czyni się rycząc z bliskiej odległości na wspomniane stworzenia. Ponadto czeka nas tu z bieg na strusiu. Wreszcie ostatni etap to walka z hienami i samym wielkim bossem, zaś potem kwiaty, gratulacje, te rzeczy.

W ramach swych możliwych zachowań Simba potrafi skakać, ryczeć, zaś w ostatnim poziomie, już jako lew „całą paszczą", także powalać przeciwników uderzeniem łapy.

Jak wspaniały był film, tak wspaniała jest gra. Urzeka muzyka – ma się rozumieć, taka jak w oryginale. Doskonałe są animacje, lwiątko zachowuje się naturalnie, potrafi np. uchwycić się krawędzi platformy, wisieć na niej i w końcu podciągnąć, podobnie naturalnie wygląda skok, warowanie przy ziemi czy upadki z dużej wysokości, zaś najzabawniejsza jest możliwość uwieszenia się za ogon hipopotama. Do tego wszystkiego dochodzi przepiękna, pastelowa grafika statyczna, choć bliższe przyjrzenie się tłu powoduje tęsknotę za większą niż 256 liczbą kolorów. Akcja jest dynamiczna, a cała gra – wcale nie łatwa. Słowem perełka. Grać nie umierać.

Alex & Gawron







KOSMOBIT





Życie kosmonauty wypełnione jest potwornie ciężką, często niedocenianą pracą. A to musi pozbierać próbki skalne, a to naprawić uszkodzenia w statku, powiedzieć, że to „Jeden krok dla niego, a dwa dla obcego"... no właśnie – przewodnim tematem wszystkich opowieści, nazwijmy je „fantazyjnymi" są obce istoty z innych planet. „KOSMOBIT" nie jest wyjątkiem i dlatego wcielając się w dzielnego bohatera, musisz stawić czoła przerażającym pac-manom, kulom „indianodżonsowym" i bliżej nieznanym renderowanym pieskommutantom.

To brzmi może dziwnie, ale cała gra pełna jest zadziwiających rzeczy. Począwszy od bohatera, przypominającego mi (a która postać czegoś mi nie przypomina?) człowieczka z „Dyna Blastera", przez Obcych, kończąc na muzyczce, która albo rzuca na kolana, albo doprowadza do obłędu. No, ale my tu gadu, gadu, a muzyczka gra, tak więc do rzeczy. Główną zaletą gry, dzięki której można polecić ją młodszym graczom jest humanitaryzm, a raczej „alienitaryzm". Mianowicie, celem nie jest uśmiercanie, a nawet szkodzenie biednym, bezbronnym Obcym, ale omijanie ich. To może dziwne, ale jak już mówiłem... po prostu potwory są odstraszającymi strażnikami jajek, które trzeba zbierać, aby skończyć poziom. Owszem są może mało rozwinięte, bo chodzą tymi samymi dróżkami, a jak wiadomo – do tej samej Mekki się nie wchodzi drugi raz. Dla utrudnienia i tak już morderczej gry upływa czas, przedstawiony za pomocą czerwonego paska z lewej strony ekranu. Aby go zatrzymać na kilkanaście sekund, trzeba znaleźć gwiazdkę (też strzeżoną). W przemieszczaniu się pomagają platformy, windy i drabiny. Na te ostatnie wskoczyć można jedynie poprzez skok na ukos, nigdy pionowy.



Bardzo pogodna gra z dobrą (renderowaną), choć mało kolorową grafiką, ucieszną muzyką i zadziwiającą grywalnością.

DAEMON

MAGICZNA KSIĘGA



W wielkim skrócie – był sobie mag o imieniu Lankhor, który stworzył potężną Magiczną Księgę. Zawarł w niej swoją wiedzę, jaką zdobył przez całe życie. A wiedzę miał przeogromną, dlatego nie chciał jej zaprzepaścić. Jednak dla ochrony tej, w końcu bezbronnej, skarbnicy mądrości napisał do niej wstęp, a zasady w nim zawarte poparł zaklęciami magicznymi. Przede wszystkim księga „działała" tylko wtedy, jeśli była kompletna, czytać można ją było tylko w dobrej wierze, użyć tylko w potrzebie, a na koniec – skorzystać z niej wolno jednej, tej samej osobie jeden, jedyny raz w roku. Po wielu latach, już po śmierci Lankhora i zniknięciu jego krainy Magiczna Księga przywędrowała w tajemniczy sposób do Szkocji, a przez nieumiejętne używanie dostała się w ręce profesora, który na zaproszenie arabskiego wezyra znalazł się gdzieś na Bliskim Wschodzie. I on zlekceważył zasady księgi, przez co przeszła ona na własność speleologa... itd., w rezultacie pozbawiono jej kilku kartek, a sprawcy ich wyrwania zniknęli w nieznanych okolicznościach, aż w końcu przez zupełny przypadek dotarła pod dach polskiego naukowca. Jego synem był zapalony Amigowiec, Larek Móżdżak (od mocno zniekształconego wyr. łac. „oculorum mendacium" – miraż). Całymi dniami przesiadywał przed commodorowskim monitorem, stąd też musiał nosić okularki. Księgę raz przejrzał, ale nie zdając sobie sprawy z jej mocy odłożył ją na półkę obok „Amiga DOS". Ale pewnego dnia dała o sobie znać...



Wstęp może przydługi, ale jakoś trzeba zachęcić te tłumy amigowców, żeby zagierczyli w „Magiczną Księgę". A warto.



Tym właśnie okularnikiem musisz przejść przez mordercze stare zamczysko w Szkocji, pałac wezyra, opuszczoną kopalnię w Południowej Afryce i piramidzie Cheopsa, aby odnaleźć brakujące kartki. Nie będzie to sprawa banalna, bo nie wystarczy siła yo-yo (Twoja broń) i mocne nogi do skoków przez platformy, ale również odrobinę pomyślunku. Trzeba zatem coś przynieść, znaleźć, połączyć itp.

Grę okrasza kolorowa, dokładna grafika, a muzyka i dźwięki stoją na poziomie, którego nie trzeba się wstydzić. Postać Larka (na którego imię ogłoszono konkurs, a tylko dzięki mojemu szaleństwu poznaliście miano wydumane przez chory umysł DAEMONA) jest moim zdaniem wreszcie interesująca i z charakterem, a wszyscy strażnicy, potwory są zróżnicowane, podobnie jak plansze, które rzadko kiedy mają taki sam wygląd. Pewny kandydat na nominację do najlepszej gry platformowej tego roku.

DAEMON



Diamenty



Nie mam nic przeciwko wzorowaniu się na dobrych pomysłach innych, ale wydaje mi się, że powinny przyświecać takiemu zachowaniu jakieś cele – np. innowacja gry, czy inne, ale jednak na tyle ważne, żeby posunąć się do zapożyczenia prawie wszystkich zasad programu. „DIAMENTY" to ni mniej ni więcej, tylko „BOULDER DASH" w innym opakowaniu, nie przypuszczam bowiem, że autorzy nie widzieli pierwowzoru swojej gry.



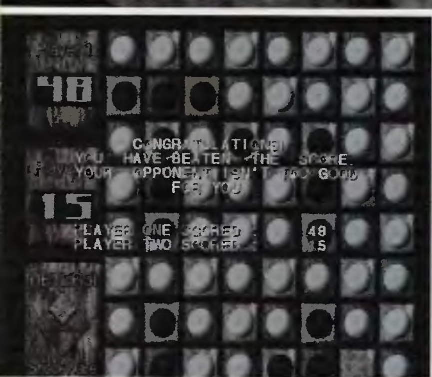
Nie chodzi mi jednak o to, czy szanowni pomysłodawcy „DIAMENTÓW" zrobili tak czy inaczej, ale o to, że nie prześcignęli swojego protoplasty właściwie w niczym, poza typem komputera. Wciąż jest to zbieranie diamentów przez niestrudzonego poszukiwacza przygód, który musi uważać na głazy, „robaki", rozlewającą się lawę i upływający nieubłaganie czas. Jedyną nową rzeczą, jaką zauważyłem, są bomby, którymi można roztrzaskiwać mury. Chociaż, jak sięgnę daleko pamięcią, to w ktorejś z kolejnych wersji „BOULDER DASHA" było i to. Cóż jeszcze mogę dodać? Poziomów jest setka, po skończeniu każdego z nich otrzymujesz hasło do wpisania w głównym menu, aby powrócić na dalszą, bądź bliższą planszę, po nieszczęśliwym spadku napięcia, albo śmierci Twego bohatera.



Z całym szacunkiem dla zespołu, który przygotował tę grę, od wymyślenia bohatera, po końcowe zmiany w kodzie programu, chciałbym skromnie zauważyć, że nie tędy droga. Jeśli już robi się coś, na co inni będą wydawać pieniądze, warto zastanowić się nad mniej lub bardziej błyskotliwym, ale własnym pomysłem. Wiem, że po raz n-ty zrzędzę o banialukach, ale naprawdę nie mogę wytrzymać widoku następnej gierki bez prawdziwego przemyślenia jej, o której oprócz tego, że jest, trudno cokolwiek napisać (zarówno złego jak i dobrego). Mam jednak głęboką nadzieję, że tak jak inne, debiutujące kiedyś na naszym rynku firmy, i „OKAY" jakoś sobie poradzi i już wkrótce zobaczymy na co ich naprawdę stać...

DAEMON

Reversi





W reversi można było grać już na tak poczciwych komputerach domowych jak Spectrum, Commodore, Atari czy Amstrad, nie mówiąc już o dziesiątkach, czy setkach wersji tej gry na PC-ta, Amigę. Dlatego bez szczególnych nadziei testowałem „REVERSI" firmy „OKAY" – co w końcu można jeszcze nowego wymyślić?

Niedługo po rozerwaniu chroniącej pudełko folii uzyskałem odpowiedź na dręczące mnie pytanie. Można zrobić reversi w interlace'ie ! Rzeczywiście, ten tryb graficzny Amigi wykorzystywany jest coraz częściej, ze szkodą dla oczu graczy bez monitorów i z niewiele większym zyskiem dla ostrości obrazu. Mimo to jednak grać się da, tym bardziej że rozgrywkę umila całkiem dobra muzyka. Kolejnym popularnym ostatnio elementem gier jest rendering. Nie jest to może nic specjalnego, bo planszę widzimy z góry, więc nie widać dobrze efektu trójwymiarowości, ale i tak wygląda to lepiej niż rysowane.

Zasady gry są niezmienne od wielu lat – należy tak walczyć z przeciwnikiem, aby Twoich, przypuśćmy białych pionów było więcej. Robi się to poprzez stawianie piona w pośrednim sąsiedztwie z innymi Twoimi, tak, aby stojące czarne znajdowały się na drodze dwóch, a w niektórych kombinacjach większej ilości białych. Wtedy takie czarne zamieniają się na białe itd., aż któryś z graczy nie będzie mógł wykonać ruchu.

Taktyka ma tu miejsce najważniejsze, i to od pierwszego ruchu. Fundamentalną strategią jest walka na śmierć i życie o rogi planszy, których po sensie już nie można odbić. Na drugim miejscu są boki planszy, a na końcu jak najbardziej intratne ruchy na przeciwne piony.

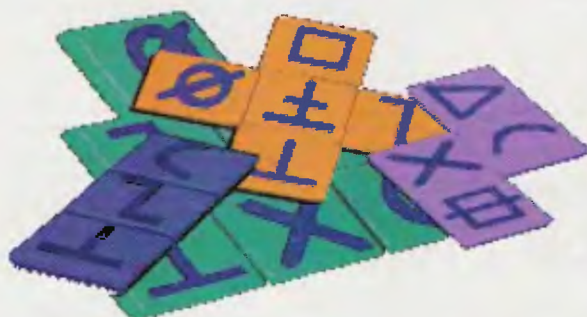
Dostępne są dwa poziomy trudności i gra na dwóch graczy. Trochę to mało jak na produkt lat 90-tych, przydałaby się funkcja cofania ostatniego ruchu, zmiana muzyki, edytor plansz, ale poza tym „REVERSI" prezentuje się całkiem przyzwoicie.

DAEMON



Układanka, łamigłówka, czyli gra logiczna, to słowa w pełni określające gry, w trakcie których jedyną poważnie zaabsorbowaną rzeczą jest nasz umysł, a dokładniej nasza inteligencja. Inteligencja jak niektórzy próbują ją definiować, to umiejętność wyboru, tak więc gra „SWAP!", o której chcę napisać, jest grą „wyborną", czy też „wybieralską".

Przed nami, jako graczem, staje zadanie pokonania 20 układanek. Gra podzielona jest na cztery etapy, a każdy etap składa się z pięciu układanek, o różnym wzorze i kolorze, muzyce i grafice. Każda układanka to problem. A problem należy rozwikłać ruszając głową, ale tak by wymyśleć jak poprzestawiać poszczególne klocki układanki, aby wzór przez nas ułożony zgadzał się ze wzorem zadanym. Niby proste, ale ile przy tym zabawy. Dodatkowym utrudnieniem jest nieubłagalnie upływający czas, który często stanowi problem nie do przejścia (przy pierwszych zmaganiach strasznie jest irytujące, gdy został jeszcze jeden element do ułożenia, a tu trach i koniec czasu). Klocki przesuwamy w pionie lub w poziomie, wykorzystując jedno wolne miejsce. Przegrywamy, gdy skończy się nam czas. Po przegranej nie należy się załamywać, gdyż możemy sobie na to pozwolić kilka razy, ponawiając próbę na tym samym poziomie, na którym nam się nie udało. Twórcy programu przewidzieli jeszcze jedno ułatwienie dla graczy – możliwość wpisywania kodów. Po każdym ukończonym etapie będziemy otrzymywać kod, który umożliwi nam w przyszłości rozpoczęcie gry od danego etapu, bez przymusu rozpoczynania od samego początku. I to już wszystkie zasady gry.





Estetycznie zrobiona grafika, może nie zachwyca, ale przyzwoicie wypełnia powierzchnię ekranu. Muzyka, napisana przez komputerowego wirtuoza „polskiej sceny", pana Piotra Bendyka (XTD), może i „chwyta za uszy", ale jest jej mało. Jeżeli miałbym ocenić grę ogólnie, to powiedziałbym o niej tyle: miła gra logiczna, taka jakie lubię, zrobiona na przeciętnie dobrym poziomie, można zagrać.

EMILUS

Magic Balls



W tworzeniu gier jedną z istotniejszych elementów jest oryginalny pomysł. "MAGIC BALLS" to właśnie przykład programu o zupełnie nowej koncepcji. Zadaniem do wykonania jest ułożenie w jak najkrótszym czasie poobracanych losowo kul tak, aby uzyskać jednolitą czerwoną płaszczyznę.

Zapewniam, że rozgrywka "wciąga" z wielu powodów. Pierwszy jest banalny - każda łamigłówka zajmuje na dłuższy czas dopóty, dopóki jest zróżnicowana pod względem trudności i oferuje coraz bardziej skomplikowane wyzwania. Po drugie oczywiście nowatorstwo gry zmusza do poznania jej wszystkich zasad i ukrytych technik "walki". Po trzecie zaś za każdym razem plansza losowana jest w całkiem inny sposób, tak więc nie można przewidzieć rozłożenia kul, a gra staje się przez to bardziej wymagająca, zmuszając do myślenia, a nie zapisywania kodów. Po czwarte "MAGIC BALLS" wykorzystuje najlepsze wzory ze znanych już nam gier - jest tu trochę puzzli, kostki rubika, a ponadto znajomość zasad każdej z wymienionych gier pomaga w rozwiązaniu łamigłówek tej. Po piąte, ostatnie - daje ogromną satysfakcję, podobnie jak przy grze w szachy, czy w grze z przeciwnikiem, mimo że tutaj nie ma "osobowego" konkurenta.

Przed rozpoczęciem gry istnieje możliwość: treningu dla rozgrzewki i przypomnienia starych sztuczek; ustawienia wymiarów planszy; zmiany kąta obrotu kul (o 180, 90, 45 i 22.5), który ma decydujące znaczenie dla poziomu trudności; wybrania stopnia pomieszania kul; dołączenia zegara i wpisania hasła.

Zasady gry są całkiem proste - należy obracać cały rząd bądź kolumnę kul o jednakowy kąt. Kierunek obrotu określa się po przesunięciu myszą w daną stronę. Radą, jakiej mogę użyczyć to dobre przyjrzenie się planszy, zanim naciśniesz klawisz "START" rozpoczynający dany poziom, bo czasami można utrudnić sobie niesamowicie układ kul przez zły początek rozgrywki. Istnieje co prawda funkcja cofania swoich posunięć, aż do pierwszego, ale czas nie zostaje wstrzymany.

Jedyną wadą rzucającą się w oczy, której nie wypada mi przemilczeć jest fakt, iż mimo moich usilnych prób - wbrew instrukcji - nie ma w rzeczywistości możliwości wybrania obrotu kul o 45 i 22.5 stopnia. Przykro mi to stwierdzić, ale to rażące niedopatrzenie ze strony autorów gry, pomimo bez wątpienia interesującego pomysłu i dobremu wykonaniu programu.

DAEMON

Midnight Puzzle



Przy okazji konkursu na najlepszą grę roku wpadło nam w ręce trochę nowych polskich gier przysłanych przez ich wydawców i producentów. Z oczywistych względów nie wszystkie mogły zostać finalistami konkursu, co nie znaczy, że nie są one warte opisania na naszych łamach.

Jedną z nich jest "Midnight Puzzle", taka klasyczna układanka pod Windows. Wybieramy sobie interesujący nas obrazek, program dzieli go na kawałki i rozsypuje je bezładnie po stole, teraz pozostaje nam już tylko wziąć się za układanie. Widzimy w danej chwili tylko część stołu, jednak można włączyć podgląd całości. Gra nie jest zbyt skomplikowana, tak od strony gracza (który wprawdzie musi się zdrowo namachać myszą zanim skończy grę), jak i od strony programistów (dla zgranego zespołu taki program to góra kilkadziesiąt godzin pracy). Brak komplikacji nie oznacza jednak w tym przypadku słabej gry - co to, to nie. "Midnight Puzzle" wprawdzie na pewno nie zrobi takiej kasy i furrory jak "DOOM", jednak jest to jedna z tych gier, które warto mieć na dysku - choćby po to, by nie zanudzić się na śmierć czekając na wydruk lub informację, bez której nie sposób dalej ruszyć z pilną robotą do wykonania.

Do naszej dyspozycji jest w standardowej wersji gry 12 obrazków, pokrojonych na różne (z góry ustalone) liczby kawałków (od 100 do 400 - w zestawie który dostaliśmy nie ma najprostszych obrazków z 64 części). Według informacji znajdującej się w instrukcji, istnieją już w tej chwili dodatkowe zestawy obrazków, które można zakupić za niewielką (bliżej niesprecyzowaną) opłatą. Niestety (dla graczy) nie ma możliwości bezpośredniego dołączenia własnych obrazków do zestawu - można to zrobić korzystając z usług Midnight Projectu.

Całość robi bardzo dobre wrażenie - działa bez żadnych zakłóceń, dokładnie tak jak należy się tego spodziewać po dobrze zrobionym programie, instaluje się również bezboleśnie. Grałem na kilku komputerach, na żadnym nie było problemów. Poza jednym - nie udało mi się uruchomić odgrywania muzyki. Efekty dźwiękowe działają bez zarzutu ale muzyka ma jakieś skrzywienie - na komputerze z prawidłowo zainstalowanym GUS MAX-em i prawidłowo działającym MIDI "Midnight Puzzle" nie odegrał żadnej melodii, co więcej, próba włączenia muzyki skończyła się powrotem do Windows. Wprawdzie po zainstalowaniu na dysku można znaleźć plik z opisem sposobu konfigurowania kart muzycznych (nie wymieniony nigdzie w dokumentacji), jednak jest on bardzo lakoniczny i niespecjalnie pomaga w sytuacji podbramkowej. Ten element warto by trochę poprawić. Co nieco można by też poprawić interfejs użytkownika, a zwłaszcza sposób poruszania się po całym stole - wkurzający, gdy trzeba się przenieść z jednego jego rogu na drugi.

I to by było na tyle. Mimo kilku niewielkich braków grę polecam miłośnikom układanek - choć nie zastąpi prawdziwego puzzla z tektury, warto ją mieć lub przynajmniej obejrzeć.

Naczelny



Alien Carnage





Znacie? Znamy! No to posłuchajcie:

Jest rok 2030. Na Ziemi panuje powszechna szczęśliwość i wszystko zmierza (niestety) ku lepszemu. Oczywiście cała koncepcja bierze w łeb w efekcie pojawienia się strasznych i bezwzględnych Obcych, którzy zamieniają ludzi w zombie i, jak to zwykle w takich bajkach bywa, dążą do przejęcia kontroli nad światem. Jak się łatwo domyślić, próby załagodzenia konfliktu atakiem frontalnym skończyły się fiaskiem i ludzkości pozostała już tylko jedna nadzieja: przerośnięty agent Harry, w którego postać oczywiście się wcielamy.

W zależności od misji Harry jest teleportowany w rozmaite miejsca, wymagające oczyszczenia (co wreszcie doprowadzi go do samej bazy Obcych). Jego celem jest odnalezienie wszystkich jeszcze normalnych ludzi (widać ich na radarze), a następnie dotarcie do windy i przejazd na kolejny, wyższy poziom. W zadaniu przeszkadzają mu rozmaite okropieństwa, które należy bezwzględnie tępić, nie zważając na fakt, że to nieszczęśliwi, zmutowani ludzie. W owym zbożnym dziele naszemu bohaterowi pomagają różne urządzenia, jak to: miotacz płomieni - jego amunicja to jednocześnie paliwo do plecaka odrzutowego. Jak się skończy, zaczyna być nieprzyjemnie, więc nie radzimy używać; granaty termiczne - ulubiona broń Alexa; karabiny fotonowe - pociski przelatują przez wroga, więc mogą razić jednocześnie kilka celów; omega i bombki atomowe - likwidują wszystkich widocznych wrogów oraz pociski samonaprowadzające - bardzo skuteczna i potrzebna broń. Wszystkie te cudeńka można nabyć w stojących tu i ówdzie automatach, pieniążki wypadają z rozwalonych wrogów. Trzeba też wspomnieć o takich niespodziankach, jak holograficzne atrapy ścian (da się przez nie przejść), słabsze ściany (można sobie przestrzelić drogę) czy wreszcie dyskietki zawierające pomocne podpowiedzi od dowodzącej akcją Diany.

Gra jest genialną strzelanką z tych najklasyczniejszych, z ładną grafiką i niezłą muzyką. Misji jest 4, z czego jedna jako shareware. Tak naprawdę powstała w 1993 roku (opisaliśmy ją już wtedy, ale Emilus nie dopatrzył, Alex zapomniał, Gawrona nie było itd., a tekst nie poszedł do druku), ale ostatnio Apogee wydało nową wersję (niewiele się różniącą) pod zmienioną nazwą: "Alien Carnage" zamiast "Helloween Harry", więc mamy wygodny pretekst by ją wszystkim polecić.

Alex & Gawron

Nascar Racing



Kilka numerów temu pisaliśmy o grze "Indycar Racing" - najwierniejszym i najlepszym symulatorze jazdy samochodem, wyścigowym w dodatku. Firma "Papyrus" poszła za ciosem, i pozwala nam się cieszyć swą nową produkcją: "Nascar Racingiem", grą opartą na dokładnie tym samym enginie (czyli nowa szata graficzna, ale "szkielet" programu stary), co wspomniany "Indy".

Zacznijmy od teorii. "Nascar" jest dość popularną w USA formułą rozgrywania wyścigów. Całość ma najczęściej miejsce na torach owalnych, startujące samochody mają zamknięte nadwozia i wyglądają normalniej niż bolidy F1. Wszystko to nie zmiania jednak faktu, iż przeciętna prędkość jazdy wynosi powyżej 200 km/h, a cała konkurencja jest mocno widowiskowa (można oglądać na "Eurosporcie").

W taki oto wyścig przenosi nas Papyrus. Tradycyjne, możliwości konfiguracji samochodu rzucają na kolana, wyliczać tym razem nie będziemy, ale ustawić można wszystko, od ciśnienia powietrza w oponach, poprzez przełożenia skrzyni biegów czy kilka wskaźników determinujących zachowanie podwozia, na pochyleniu spojlerów skończywszy.

Podobnie duży realizm czeka nas w samym wyścigu. Obejmuje on zarówno przepisy (jedziemy kolejno: przejazd testowy, oficjalny trening, rozgrzewkę i wreszcie wyścig; obowiązują rozmaite sygnały przekazywane pojazdom na torze), jak i samo zachowanie maszyny. Tak wiec można "wozić się" w czyimś śladzie aerodynamicznym (inaczej mówiąc jechać blisko za nim), rozgrzanie opon wpływa na przyczepność do samochodu, podobnie jak np. ilość pozostałego paliwa (wszak to obciążenie samochodu) czy oczywiście pogoda.

Wszystko to składa się na niezwykłą wartość edukacyjną (chodzi oczywiście o edukację growąι) "Nascara" ("Indy'ego" też). Dopiero tak realistyczna gra pokazuje, jak niezwykle ważne jest ustawienie samochodu w garażu - wyścig można przegrać jeszcze przed wyjechaniem na tor, jeśli ustawisz np. zbyt miękką amortyzację mocno obciążonego koła, to będziesz cały czas wyrzucany z zakrętów. Dopiero ta gra pokazuje, że wchodzenie w zakręt jest sztuką - trzeba wiedzieć z jaką prędkością, kiedy przestać hamować, kiedy rozprostować koła. Dopiero ta gra pokazuje, że w rzeczywistości przeciwnicy są tak samo szybcy i "danie w rurę" na prostej nie przynosi pierwszego miejsca.





Trudno, żeby "Nascar" był złą grą skoro ma tak wiele ze swojej poprzedniczki. Polecamy go, spostrzegając, że mamy już 2. prawdziwy symulator jazdy samochodem.

Alex & Gawron



Skunny Karts





Skunksa Skunny'ego już znacie – był tytułowym bohaterem gry „Skunny in the Wild West", którą opisywaliśmy dwa numery temu. Tym razem pojawia się, firmując swoim nazwiskiem grę „Skunny Karts" – wyścigi gokartów.

No właśnie – jeśli spojrzycie na obrazki poniżej, oraz ilustracje do tego tekstu, dostrzeżecie zasadnicze podobieństwa. Inaczej mówiąc, dwie poważne firmy (Copysoft nie jest potentatem, ale parę gier zrobił) wypuściły gry identyczne – nie tylko jeśli chodzi o wykonanie, ale także klimat i niemalże wszystkie pomysły. Co z tego wyniknie, trudno wyczuć, jak znamy życie, to w Stanach trwa już proces, my jednak przyjrzyjmy się „Skunny Kartsom".

Opcji tym razem jest mniej. Nie można grać na 2 komputery, nie ma strzelania do kaczek, choć w zamian mamy dyscyplinę jeszcze bardziej widowiskową – pojedynek na torze dla 2 osób na śmierć i życie.

Więcej jest torów, około 80 – przy 60 „Wacky Wheels". Podobnie z zawodnikami (znowu zwierzątka) – można oczywiście pojechać także jako sam Skunny, mimo to jednak te zwierzątka nie są tak miłe jak w „Wacky" i to ma ZASADNICZE ZNACZENIE (Dlaczego? Dlatego! Zwierzątka mają być miłe i tyle).

Wyścig wygląda identycznie jak w „Wacky Wheels", nie ma niestety skrętu na ręcznym – z jednej strony to gorzej, z drugiej strony jazda staje się rozsądniejsza, przed ostrzejszymi zakrętami należy zwolnić, aby się w nich zmieścić.

Inny jest także repertuar przedmiotów ofensywnych, które można znaleźć na torze. Niestety nie ma jeży, w zamian można znaleźć przepiękną broń, jaką są rakiety samonaprowadzające (wydajesz polecenie odpalenia, na ekranie pojawia się celownik, wprowadź w niego przeciwnika i po robocie). Reszta zabawek ma raczej charakter magiczny – powiększają, zmniejszają, manipulują czasoprzestrzenią itd. Z rzeczy zabawnych, podobnie jak w „WW", gdy wjedziesz do wody, pojawia się peryskop, można też ugrzęznąć w wykopach bądź przeręblach.

Ta gra, poddana całościowej ocenie wypada gorzej, niż „WW". Co prawda samo wykonanie wyścigu jest identyczne, zaś torów i zawodników jest więcej, ale na tym się przewagi kończą – oprawa graficzna i muzyczna są generalnie gorsze, całość jest mniej dopracowana i zabawna. (Nie żebyśmy narzekali – gra się też miło). Co nie zmienia faktu, iż i tak dobrze się ubawiliśmy widząc dwie niemalże identyczne gry.

Alex & Gawron

Wacky Wheels







Nasze zganie o Apogee Software znacie nie od dziś – na tej firmie zawsze można polegać, a zręcznościowo-strzelankowy profil wszystkich produkcji przypada do gustu wielu graczom znudzonym nadmiernym intelektualizmem. Kolejnym przykładem na potwierdzenie tej tezy jest gra „Wacky Wheels" – szalony wyścig gokartów.



Oczywiście, jak to w przyzwoitych produkcjach bywa, możemy sobie grę skonfigurować, poczytać pożyteczne informacje oraz wybrać, jak właściwie chcemy grać, a możliwości jest sporo: klasyczny wyścig jednoosobowy, wyścig 2 osób na jednym komputerze, polowanie na kaczki (jeździsz i strzelasz do kaczek, masz ich ubić jak najwięcej w ciągu 2 minut) też dla 1 lub 2 graczy oraz gra na 2 komputery (po kablu lub przez modem). Jeśli zdecydowałeś się na klasyczny wyścig, wybierasz jeszcze w jakich zawodach będziesz jechał oraz w jaką postać się wcielisz – a do wyboru jest kilka zwierzątek, zresztą bardzo sympatycznych (naszym ulubieńcem jest rekin).

Sam wyścig pokazany jest w ciekawy, nowatorski sposób. Otóż przebieg akcji widzisz od tyłu, z góry, w tym jeszcze nie ma nic nowego, ale najlepsze jest to, że samochód może dowolnie skręcać, nawet o 180 stopni – przy czym całą grafika jest diabelnie szybka. Wyścig odbywa się na torze zamkniętym, liczba okrążeń jest do wyboru, zaś aby przejść dalej należy znaleźć się w pierwszej trójce. Trasa jest kręta, stąd też istnieje możliwość wykonywania skrętów na zaciągniętym hamulcu ręcznym – stosowanie tego manewru jest niezbędne do zwycięstwa, ale trudne – można wylądować na bandzie.

Kolejnymi przeszkodami są piasek i woda – powodują one wyhamowanie pojazdu (w wodzie samochód znika i zostaje z niego tylko peryskop). Ponadto na torze znajdują się przyjemniejsze niespodzianki, jak odskocznie czy strefy przyśpieszające.

Jednak umiejętność jazdy to tylko połowa sukcesu. Drugą połową jest umiejętność walki. Zwierzątka, cóż, eksterminują się, a to przy pomocy jeży. Aby utłuc przeciwnika, należy takiego jeża zebrać (a stoją tu i ówdzie na torze, całe stada jeży: jeże czytające gazety, jeże z jabłkami, jeże na deskach klozetowych... – i co Wy na to, Naczelny) a następnie wystrzelić we wroga, który trafiony na chwilę wypadnie z akcji. Ponadto w arsenale znajdziesz: pudełko zapałek – strzela na raz w 3 kierunkach; bombę – załatwia wroga na dobre, oraz bańki z olejem, które rozlane powodują poślizgi.

Gra jest zabawna – np. gdy wjedziesz na trzciny, zostajesz z dużą siłą wystrzelony w ekran i oglądasz efekt jego rzekomego pęknięcia. Muzyka jest przyzwoita, zaś technologia graficzna, jak powiedzieliśmy, nowatorska i ładna, choć niespecjalnie skomplikowana. Tak więc koniecznie należy zagrać – sporo ubawu i dynamika – to naprawdę coś.

Alex & Gawron



Okręty



– Klimczewski!!! Co tam chowasz?!!

– Nic, panie profesorze...

– Łżesz !!! Wyjmij to spod ławki i nie rób ze mnie idioty... kim są twoi rodzice?

– No, matka jest ministrem, a ojciec wyjechał do Stanów i jest senatorem...

– To nie dziwne, że takie chamstwo zionie ci z oczu – nie mieli cię czasu wychować, tylko za mamoną ciągną... Ale nie zagaduj mnie tutaj, tylko dawaj ten świstek... No, no, widzę że nieźle mu czteromasztowca ubiłeś... He, he, szukałeś jednomasztowca... no prawie znalazłeś, ja bym dał H3... ale i tak nieźle dokopałeś... tylko dlaczego na geografii... i dlaczego na mapie na podstawie współrzędnych nie potrafisz znaleźć Atlantydy?!!! Ach, ta dzisiejsza młodzież...

No właśnie, gra w statki nie zestarzała się i jeszcze w dobie komputerów, techniki wideo, virtual reality itd. często się w nią pogrywa. Przez tyle lat jej nowych zasad i odmian, „szkół wąchockich" i „pruszkowskich" powstało mnóstwo, aż wreszcie zrobiono udaną symulację tej zabawy na Amigę.

Mamy więc pięć poziomów trudności, klasyczną, bądź dużą (18 x 18 kratek) planszę, grę z komputerem lub człowiekiem, wybór muzyki i efektów specjalnych. Najciekawszą z opcji w „OKRĘTACH" jest oczywiście zmiana poziomów trudności – z tego powodu, iż najwyższe z nich nie są możliwe do zastosowania w typowej grze na kartkach papieru. Mianowicie na poziomie IV krzyżyk oznaczający trafienie pojawia się tylko na chwilę, po której znika, tak więc jesteś zmuszony do wytężenia swoich zdolności pamięciowych. Ponadto, nie można również zobaczyć raportu o zniszczeniach, a w momencie zatopienia okrętu, nie otrzymujesz informacji o tym fakcie. Poziom V różni się tym, że nie widać strzałów chybionych.

Nie powiem, że szczególnie ubawiłem się grając w „OKRĘTY" i wolę jednak tradycyjną, „papierową" wersję tej zabawy z pełną możliwością wysublimowanych „kantów", irytujących pomyłek przy zapisywaniu na kartce i innych nie możliwych do przeniesienia na komputer może mało ważnych, acz wybitnie rozrywkowych elementów. Jednak każdemu, kto nie ma partnera do tej starej, słynnej gry, polecam „OKRĘTY", na razie tylko na Amigę.

DAEMON

International Soccer



Z wielkim drżeniem rąk otwierałem pudełko z „INTERNATIONAL SOCCER", gdyż nie wiedziałem czego mam się spodziewać – screeny na okładce były tak miniaturowe, że było widać jedynie zieloną murawę... Po chwili jednak zapomniałem o niepokoju i zagłębiłem się w możliwości tej gry.

W głównym menu do wyboru mamy mecz towarzyski, utworzenie własnej drużyny lub zmianę istniejących zespołów, grę w dwóch, zmianę opcji wpływających na grę lub puchar.

Już na początku niezbyt miła niespodzianka – drużyny, wbrew tytułowi gry nie są wcale międzynarodowe, a raczej angielskie . I tu następna „skucha" – tylko nazwy zespołów są prawdziwe – nazwiska zawodników i trenerów są może i interesujące, ale na pewno nie realne. Do tego dodano kilka fikcyjnych zespołów, które jednak są dla mnie bardziej fair w stosunku do graczy, bo od początku do końca są zmyślone.

W dodatkowych opcjach zmienia się nawierzchnię boiska, czas gry, ponadto wybiera podgląd boiska, dogrywki, zapis na dysku zmian w drużynach, kartki za przewinienia.



Po wybraniu meczu (towarzyskiego lub pucharowego) przechodzimy do ustawienia drużyny. Poza typowymi możliwościami zaznaczę tylko obecność charakterystyk piłkarzy wyrażonych cyfrą tj. „kiwanie", „główkowanie", podkręcanie piłek, prędkość biegu, siła strzału. W czasie gry doświadczyłem czegoś, o czym czytałem wcześniej w instrukcji, a w co nie chciało mi się wierzyć. Mianowicie, jeśli zawodnik w posiadaniu piłki ma „0" w charakterystyce określającej podkręcanie, to nie potrafi w ogóle (!) podkręcić piłki. Niewiele ma to wspólnego z rzeczywistością, a o to chodzi w symulatorach futbolu.

Mecz rozgrywa się w zwykły, szablonowy sposób, bez żadnych nowych elementów. Po strzeleniu gola piłkarze skaczą w zabawny sposób, co jest jedynym optymistycznym akcentem we wszystkich rozgrywkach.

Gra, którą z chęcią nazwałbym „INTERNATIONAL SUCKER" ma rzekomo „wszystkich konkurentów zostawić w ogonie". Wydaje mi się, że to tylko krzykliwe hasło reklamowe, bo trudno mi uwierzyć w to, że „GOAL", „SENSIBLE SOCCER", „KICK OFF III", „MANCHESTER UTD. EUROPE" i wiele, wiele innych mogło pod jakimkolwiek względem ustąpić (prócz ceny) temu niezłemu, ale zdecydowanie zbyt „napuszonemu" symulatorowi piłki nożnej.

DAEMON



Agent UOP



Tym razem wcielasz się w rolę tajnego agenta. Ostatnio nie miałeś zbyt wiele zajęć, ale właśnie otrzymałeś zadanie. Szefowie Urzędu Ochrony Państwa uważają, że właśnie Ty nadajesz się najlepiej do pewnej specjalnej misji. Otóż w okolicy rozpanoszył się okrutny gang terroryzujący wszystkich mieszkańców. Policja jest bezradna, bo bez dowodów nie może działać, dlatego właśnie Ty musisz coś z tym zrobić.

Będziesz musiał udać się do głównej kwatery wroga i zaprowadzić tam porządek, czyli mówiąc wprost uaktywnić kilka ładunków wybuchowych i zdążyć zwiać przed wybuchem. Po drodze musisz też pozbierać dowody (w postaci papierów) obciążające gang. Akcja jest tajna, więc oficjalne władze nic o niej nie wiedzą, dowody potrzebne Ci, by umotywować swą akcję przed władzami.

W budynku bandy spotkasz się z wieloma jej członkami, którzy bynajmniej nie pałają do Ciebie braterską miłością, podobnie zresztą jak wszędobylskie roboty dybiące na Twe życie. Poruszając się po budynku musisz także zbierać karty magnetyczne, którymi otworzysz pozamykane przejścia. Nie zapomnij też, że możesz korzystać z wind. Acha, lepiej używaj swojego pistoletu rozsądnie, bo mimo rozrzuconych tu i ówdzie nabojów, amunicja może się jednak skończyć.

Nie zapomnij, że wyjście znajduje się w lewym górnym rogu labiryntu korytarzy, ukryte za wentylatorem. Tam spotkamy się po wykonaniu zadania...

Agent UOP to gra całkowicie polska. Wykonana została całkiem przyzwoicie, aczkolwiek ani grafika, ani muzyka nie są żadną rewelacją. Pomysł wprawdzie oklepany, ale duży budynek wymagający penetracji czyni grę atrakcyjną dla wszystkich lubiących labiryntówki.

BADJOY





Nocturno

„Nocturno" wydany został przez firmę L.K. AVALON. Jest to gra logiczna, w której zadaniem jest przechodzenie kuleczką po poustawianych na planszy pomostach. Aby skończyć poziom trzeba dojść do pola zakończonego napisem END.



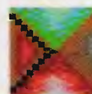
Jednak to nie wszystko. Po drodze musisz sprawić, by wszystkie klocki z planszy zniknęły. Jak to zrobić? Nic prostszego. Każdy klocek znika po zeskoczeniu z niego. Gra byłaby bardzo prosta, gdyby nie to, że oprócz zwykłych klocków zdarzają się specjalne – zeskoczenie z nich powoduje różne niespodzianki w stylu przerzucenia piłki, pojawienia się bądź zniknięcia klocków sąsiadujących i tym podobne. Objaśnienia, co dają poszczególne klocki możesz znaleźć obok tekstu.

Opisując „Nocturno" nie można nie wspomnieć, że grafika jest wykonana bardzo starannie i efektownie. Należy też przyznać, że strona dźwiękowa nie została potraktowana po macoszemu. Podczas całej gry towarzyszy nam bardzo przyjemna muzyka. Jedyne, co mógłbym zarzucić grze, zbyt niski poziom trudności. Nie znaczy to jednak, że gra jest prosta. Podsumowując – zarówno pomysł jak i wykonanie gry są bardzo dobre, tak że każdy miłośnik gier logicznych będzie się nią z przyjemnością bawił przez wiele godzin.

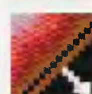
BADJOY



stąd zaczynasz...


po prostu zwykły klocek...


w miejscach wskazywanych przez strzałki pojawiają się klocki...


w miejscach wskazywanych przez strzałki znikają klocki (jeśli oczywiście jakieś były)...


po wskoczeniu zostaniesz wystrzelony w kierunku jaki pokazuje strzałka...


tu kończysz planszę...

TS Shareware

ZESTAW 2

Emisja pierwszej dyskietki shareware'owej okazała się być totalnym sukcesem, za co niżej podpisani otrzymali PODWYŻKĘ i POCHWAŁĘ NA PIŚMIE od samego Najwyższego Szefostwa naszej Firmy. W takim razie nie pozostaje nam nic innego, jak kontynuować akcję (licząc na kolejną podwyżkę). Tak więc proponujemy dyskietkę nr 2 – głównie z grami, choć nie tylko. Nie tracąc zbędnego czasu, przystąpmy do omówienia zawartości.

BANANOID v1.00

Co to jest?: Bardzo ładna odmiana „Arcanoida".

A dokładniej?: Grafika na VGA, powiększone pole gry (2 ekrany obok siebie, płynne przewijanie). Wszystkie reguły zachowane, spada sporo przydatnych przedmiotów. Dodatkowo nowością są ośmiokątne klocki, od których kulka może się odbić w różnych kierunkach i z różnych stron.

Autor: William Reider

BASSTOUR v3.00



Co to jest?: Realistyczny symulator łowienia ryb.

A dokładniej?: Podobny do opisywanego na tych łamach „Freshwater Fishing Simulatora", ale lepszy. Duże możliwości wyboru wędek, przynęt, wabienia ryb i sterowania łódką. 5 jezior do opłynięcia. Grafika niestety tylko na EGA.

Autor: Dick Olsen

BIPBOP II



Co to jest?: Gra arkanoidopodobna, ale nowatorska.

A dokładniej?: Odbijasz paletką piłkę, ale cegieł jest mniej niż zwykle, za to znacząco różnią się wytrzymałością. Poza tym nic nie spada, ale sama paletka może wystrzeliwać pociski, od których odbija się piłka. Ładna grafika na VGA, sporo humoru tak w grze, jak i w plikach dokumentacyjnych.

Autorzy: S&M Software

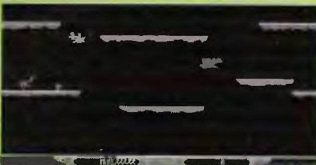
CHEAT v1.10

Co to jest?: Fajny programik, zawiera w sumie 271 tipsów i trainerów do znanych gier.

A dokładniej?: Polak potrafi! Program jest jasny, przejrzysty i w całości po polsku, co ma duże znaczenie. Niczym nie ustępuje zachodnim produkcjom tego typu.

Autor: Maciej Gruszczyński

JOUST VGA



Co to jest?: Pojedynek jeźdźców na ogromnych ptakach.

A dokładniej?: Identyczna gra była na automatach. Latasz na wielkim ptaku i musisz strącać z siodła przeciwników. Niesamowicie wciągająca, choć prosta. Grafika na VGA.

Autor: Dave Sharpless

KRET

Co to jest?: Logiczno – zręcznościowe.

A dokładniej?: Polak znowu potrafi! Jesteś kretem, który musi zżerać spadające na niego z góry klocki. Problem polega na tym, aby klocki nie przygniotły stworzenia. Gdy się już zrozumie, o co chodzi (co może zająć trochę czasu), gra się znakomicie. Gra wciąga niemalże jak kiedyś „Tetris", nawet pomimo słabej oprawy graficznej.

Autorzy: Andrzej Baka i Mariusz Buras

MAGUS, 2ND EDITION



Co to jest?: Perełka! RPG.

A dokładniej?: Mała gra, ale niezwykle dobrze zrobiona. Postaci mogą należeć do kilkunastu różnych klas, używać kilkunastu różnych przedmiotów, każdego bohatera charakteryzuje kilka rozmaitych współczynników (siła, wytrzymałość, te rzeczy). Ładniutka grafika (widok z góry). Bardzo fajna produkcja!

Autor: Ronny Wester

TEROLIS v1.0

Co to jest?: Klasyczny tetris, rozbudowany.

A dokładniej?: Ładna grafika na VGA, muzyka i efekty na GUS-a. Poza klasyczną rozgrywką dostępne są również wariacje. Cała gra jest bardzo dopracowana, po prostu dobra.

Autor: Adam Kolodziejczak (mieszka w Kanadzie – A&G)

TOP SECRET SAVEGAMES EDITOR v1.00

Co to jest?: Redakcyjny edytor savegame'ów.

A dokładniej?: Pisaliśmy już o nim w save'ach. Narzędzie stało się specjalizowane, podobno już nawet nie formatuje twardego dysku podczas edycji plików. Zawiera wiele pożytecznych funkcji, jak porównywanie plików czy możliwość opracowania schematu, wedle którego następne save'y danej gry będą zmieniane „z automatu" (opisane w TS 12/94).

Autor: Gawron

TUROID v1.20



Co to jest?: Klasyczny arkanoid.

A dokładniej?: Znowu arkanoid! I znowu ładny! Grafika na VGA, rozgrywka klasyczna, choć rozbudowana (można mieć 64 piłki!). Do tego wszystkiego dołożony edytor poziomów.

Autor: Jason Truong

To tyle tym razem, przypomnijmy jednak parę informacji. Po pierwsze – „shareware" nie znaczy „za darmo". Po upływie podanego przez autora programu czasu należy wpłacić mu określoną kwotę pieniędzy. Po drugie: wymienione powyżej programy znajdują się na dyskietce 5 1/4 cala (myślimy o 3 1/2, ale to nie takie proste). Po trzecie: zamówienia należy przysyłać wyłącznie na podany w ramce adres. Zamówienia przysłane do redakcji będą palone w piecu celem ogrzania naszych nowych zimnych pomieszczeń. Po czwarte: niestety, nie my ustalamy cenę dyskietki i nic na nią nie możemy poradzić – jest ona ustalana przez Samą Górę naszej firmy. I pamiętajcie o wyraźnym wypełnieniu kuponów.

Alex & Gawron

Zestaw 1 **1,2 MB**

DEU 5.21 – Chyba najlepszy z edytorów do Dooma

GAME WIZARD 2.4 – „Action Replay" dla PC-tów, samemu łatwo zrobisz nieśmiertelność!

GAME TOOLS 3.21 – „Game Wizard", lepszy ale trudny.

TABLICE DO „GAME WIZARDA" – 4 gotowe tablice do „GW".

EDYTORY SAVEGAME'ÓW – „Doom", „Privateer", „Raptor", „Reunion", „Tie Fighter", „UFO", „Mystic Towers", „Ramzes".

SMALL TOOLS – 2 małe narzędzia: „Amidecod" (podaje hasło do komputera) i „Break ARJ" (zgaduje hasło w *.ARJ).

SECRET CODES itd. – TnT do 233 PC-towych gier.

TRAINERS – trainery do do 56 gier (np. „Quarantine", „Cannon Fodder", „TIE Fighter", czy „Heimdall 2").

TRAINERS MASTER v1.0 – Trainery, ale zebrane razem (75 gier „Dune II", „Alone in the Dark II", „Flashback", „Prince od Persia" czy „Rebel Assault").

TS DEMOS – demka Top Secret.

TSTEXTS – teksty PC-towych tipsów, kodów (razem 130) i savegame'ów (36) na PC-ty publikowanych w TS.

UNP v3.10 – Odpakowywacz skompresowanych plików EXE.

JAK ZAMAWIAĆ

Aby zamówić dyskietki, należy:

- wypełnić kupon znajdujący się na tej stronie,
- cena jednej dyskietki wynosi 5,49 zł (54.900 starych zł). Do tego dodać koszt wysyłki, wynoszący 2,50 zł (25.000 starych zł) za każde 5 przesyłanych dyskietek,
- obliczoną sumę wpłacić przekazem na nasze konto,
- kupon i kopię odcinka przekazu wysłać na adres:

Wydawnictwo „Bajtek"
TS SHAREWARE
ul. Rapperswilska 12, 03-956 Warszawa
Nasze konto:
Wydawnictwo „Bajtek"
PBK S.A. IX Oddział w W-wie
370031-534488-139-11

TOP SECRET Shareware - Zamówienie

Imię i nazwisko (nazwa firmy)

Ulica, numer domu i numer mieszkania

Kod pocztowy　　Miejscowość

Zamawiam dyskietki TS Shareware nr: ☐1. ☐2.

bbs

SysOp ma głos

Miesiąc temu, korzystając z chwilowego zastoju w BBS-ie pisałem o konferencjach – i martwiłem się brakiem ciekawych tematów. No i doigrałem się. W grudniu działy się same ciekawe rzeczy, od których włosy stawały mi chwilami dęba.

Zacznę od dwóch dobrych wiadomości – po pierwsze, mamy już w tej chwili podłączony do BBS-u CD-ROM. Wprawdzie na razie jedyna płytka jaką dysponuję to zbiorek mniej lub bardziej atrakcyjnych aktów (jest tego 158 megabajtów w 1189 sztukach), jednak pierwszy krok został zrobiony, powoli, w miarę możliwości, będę starał się włożyć do czytnika coś ciekawszego.

Po drugie (to jeszcze ciągle są te dobre wiadomości) – udało mi się wreszcie podłączyć nas do międzyplanetarnej ligi BRE. Wprawdzie niewykluczone, że lada moment będzie w związku z tym trzeba zacząć całą grę od początku (jako że pojawiła się nowa, lepsza wersja gry, niestety niekompatybilna ze swoimi wcześniejszymi wersjami), jednak może to wreszcie dodać ognia zmaganiom.

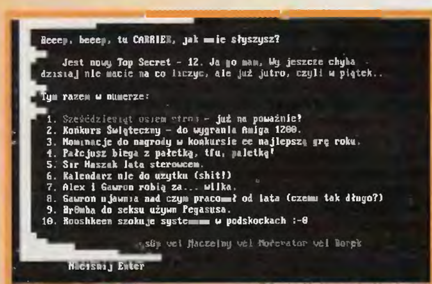
A teraz cała reszta – czyli wiadomości złe.

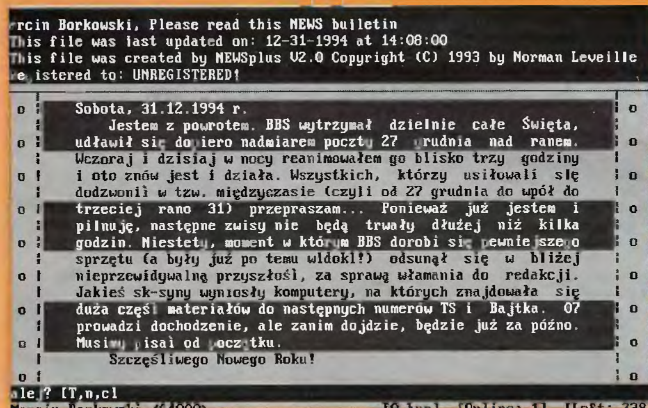
BBS zaczął się sypać. Z niewiadomych powodów od czasu do czasu współpraca między jednym z twardych dysków i kontrolerem nie przebiega tak, jak bym tego chciał. W efekcie z rzadka, bo z rzadka, ale jednak BBS wisi i pomaga mu dopiero wyłączenie z sieci do ostygnięcia i włączenie po kilkunastu minutach. Obawiam się, że w najbliższym czasie nic się z tym nie da zrobić.

A teraz sprawa chyba znacznie gorsza. Z niewyjaśnionych przyczyn padła baza użytkowników. Z siedmiuset kilkudziesięciu (ponieważ codziennie kasowani są ci, którzy nie dzwonili dłużej niż 75 dni, baza od jakiegoś czasu nie rosła) zostało około osiemdziesięciu osób. Pomijając już chwilowe perturbacje związane z dwukrotnym powieszeniem się ProBoarda (który nie chciał sobie dać rady z uszkodzonym plikiem), oznacza to utratę uprawnień przez prawie wszystkich userów. Najgorsze jest to, że nie udało mi się zlokalizować przyczyny kłopotów – baza została uszkodzona, poprawiona, ponownie uszkodzona i ponownie poprawiona – i kłopoty ustąpiły. Ponieważ ich źródło nie zostało zlokalizowane, czuję przez skórę, że prędzej czy później pojawią się ponownie w zbliżonej formie. Przedsięwziąłem pewne środki ostrożności, ale czy to wystarczy – nie wiem.

To na dzisiaj tyle. Jak zwykle zapraszam do dzwonienia – nr telefonu 6788783 w Warszawie, przez całą dobę. Szczęśliwego Nowego Roku!

Wasz SysOp





Hyp ery



Kącik poetycki:

„Te Amigi to są trupy
na nich grają tylko głupy
A pecety to są bzdety
z nimi precz od tej gazety"

(Gall Anonim)

„Amigo! Radości moja! Ty jesteś jak zdrowie,
Ile Cię trzeba cenić, ten tylko się dowie,
Kto Cię stracił. Dziś klawiaturę Twą w całej ozdobie
Widzę i opisuje, by nie zapomnieć o Tobie."

(Kali)

„(...) A jak mi ktoś powie „atarowski psie"

(bis)

Złapię za cegłówkę, rozwalę mu główkę
I skończy się" (na melodię „O mój rozmarynie", Chicago)

Problem Sercia, wyjaśnienia (preview): „Jestem prawie normalny. Pozdrawiam. Serciu".

(Konewa)

Tipsologia: „Manchester United. Gdy naciśniesz „Alt" + „Q" kończysz mecz przegrywając.".

(P.M.)

„Superski. Jeśli masz to kupić, to lepiej idź do kina"

(Szalony Kojot)

Szowinizm lokalny:

„Kraków stolicą Polski!".

(K.W.)

Kazik i inni:

„Wydawnictwo Bajtek – muj wydafca"

(anonim)

Listy krótkie:

„Ah. Jak ja nie lubię tego K.K. on jest taki głupi"

(Zerro)

Do Mr. Coli
(tego co zbiuzgał Amigę):

„Gdyby głupota miała skrzydła, to trzeba by było tego gościa karmić z procy"

(Cobra)

„Jak mu walnę, to z pierwszym deszczem spadnie"

(anonim)

Początki:

„Szanownie ohydna redakcjo"

(Raiden)

„Drodzy Ściśletajnowycy"

(Kajus Głąbus)

„Na wieki wieków komputer"

(John K.)

„Witajcie czciciele kulawego joy'a"

(Grigorij)

„Do jasnej cholery! Czyli do redakcji TS!"

(Baggio)

Lista przebojów „Shity – Amiga":

„Na ten komputer nie ma głupich gier!"

(Kali)

Miłość od pierwszego wejrzenia:

„Koham was Top Secretiowcy (...) Jak mi nie wierzycie, to spytajcie Babci Budowlanki, ona was koha ale nie tak jak ja"

(Jaś Mioteczko).

Polityka:

„Kopalny na prezydenta! (Przepraszam Lechu)"

(Skorpion)

O „TS":

„Kupiłem, Zobaczyłem, Napisałem, Oceniłem"

(Tho Mas).

„Wpadłbym do Was z chęcią (a nawet z dziewczyną)".

(Lupo)

Wycieczki osobiste:

„Alexa i Gawrona na cesarzy (...) Emilusa zresetować i zawirusować.".

Pan Kieks:

„Kończę, bo się kasza przypala, jak mawiał Pan Kleks, denat zasmarkany."

(Krzyś K.)

Varia:

„Wczoraj sprzątaliśmy z liści teren szkoły w ramach akcji „Wybierz zawód już dzisiaj"".

(Denonych)

„Mój kolega utrzymuje, że kozioł jest najwyższym bogiem a zarazem jego ojcem"

(Kaziczka)

– Kozioł, powiadasz?

(A&G)

„Jestem właścicielem starszego brata, który ma kalkulator marki 65XE"

(Zgryzik)

Zakończenia:

„Pa, pa granatów 102.".

(Grigorij)



Zebrali
Alex & Gawron

P.S. Kurekta nie bierze odpowiedziałności za cytowane listy napisane po polskawemu.

TANK YOU

Prosimy o przysyłanie rysunków na gładkim papierze !

Przeżyjmy to jeszcze raz

Drodzy, Szanowni etc.

W ramach nieustannych przemian i wychodzenia na prostą postanowiliśmy zlikwidować rubrykę „Stare ale jare", która rajcowała głównie wszystkich trzech posiadaczy ZX Spectrum (z których jeden ostatnio był chory i nie kupił TS).

Na jej miejsce stworzyliśmy rubrykę „Przeżyjmy to jeszcze raz!", w której będziemy opisywać gry nieco starsze, cały czas dobre, a świeżo wydane przez polskich dystrybutorów. Mają one to do siebie, że są tanie – a nie każdy ma przecież ciężką kasę, aby kupować nowości. Dotychczas nikt o nich wstydliwie nie pisał – więc czas podnieść przyłbicę i pomóc Wam w dokonywaniu także tego wyboru.

Tak oto zaczynamy, tym razem nieco nietypowo, bo o CD-ROM-ach, ale od następnego numeru będziemy już pisać normalnie, swojsko, przaśnie i dyskowo.

Alex & Gawron

Dziesięciopak

Zacznijmy od genialnego i odkrywczego stwierdzenia, że lepiej dany towar kupować tanio, niż drogo. CD-ROM-owym odzwierciedleniem tej teorii jest dziesięciopak. Mamy więc zestaw 10 kompaktów, zapakowany w szykowny (acz niewygodny) rękaw, zaopatrzony w ulotki zawierające krótkie, treściwe instrukcje do każdego z programów oraz karty rejestracyjne. Najlepsze jest to, że cena takiego zestawu wynosi... 1.660.000 starych złotych, co daje 166.000 za płytę i wszystko jest absolutnie legalne! Zapewne powiesz, że to kit, a programy są chałowe. W żadnym razie, zresztą zobacz sam:

MICROSOFT MULTIMEDIA JUMPSTART – rodzaj „demka" wyjaśniającego, co właściwie oznacza termin „multimedia". W sumie 400 MB filmów, muzyki i gadek.

BATTLE CHESS – znane, ładne szachy w specjalnej wersji z grafiką na karty SVGA. Trójwymiarowa szachownica, znakomite animacje ilustrujące zbijanie bierek (fajne pojedynki).

DR. SHUELER'S HOME MEDICAL ADVISOR – jak sama nazwa wskazuje, program usiłuje rozpoznać objawy choroby i ewentualnie coś zaradzić. Całość jest słaba graficznie, ale mocna merytorycznie, choć żywego lekarza nie zastąpi.

SPACE QUEST IV – tak, tak, przygody naszego znajomego Rogera Wilco nigdy się nie zestarzeją! Jest to specjalna CD-ROM-owa wersja znanego adventure'a Sierry opowiadającego o zabawnych kosmicznych przygodach pewnego zamiatacza – zatem mamy oczywiście full-talking.

MOVIE SELECT – bardzo fajna baza danych o filmach. Zna ponad 44.000 filmów,zawiera kilka reklamówek nowych produkcji (takich, jakie puszczane są w kinach przed seansami), potrafi też w oparciu o zdefiniowany gust użytkownika zaproponować mu nowe filmy. Bardzo przydatny programik!

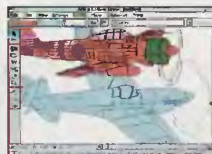
ROCK, RAP'N'ROLL – zabawowy programik pozwalający składać z wcześniej danych kawałków (poszczególne riffy, uderzenia w gary czy okrzyki wokala, np. „O yeah!") własne melodie. Prosty w obsłudze nawet dla dzieci.

TWO THOUSAND FONTS – 2000 czcionek (True Type i Type 1)!

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE – detektywistyczna, oprawą przypomina opisywanego w poprzednim numerze „Draculę Unleashed" – sporo dobrych filmów jako ilustracja, 3 zagadki do rozwiązania, dobrze oddany klimat XIX-wiecznego Londynu.

WARBIRDS – odrobinkę szalony program. Umożliwia tworzenie rysunków scen walki powietrznej w oparciu o posiadaną bibliotekę 400 samolotów (mamy zatem większość możliwości znanych nam z programów graficznych). Oferuje dokładne dane techniczne, odgrywa odgłosy, np. bombardowań czy strzałów z działek i zna dobrze historię lotnictwa – słowem nieźle sprawuje się jako encyklopedia lotnictwa.

KAROKE – FAMILY FUN – karoke to popularna w Japonii (choć nie tylko tam) zabawa polegająca na śpiewaniu znanych piosenek przy oryginalnym, nagranym akompaniamencie. To właśnie umożliwia ten dobry program – zapodaje słowa i muzykę, pozwala wysłuchać oryginalnego wykonania kilku znanych kawałków – niestety nie ma „Góralu czy ci nie żal".


Warbirds


Battle Chess



Karoke - Family Fun


Space Quest IV

Nie ma po co podsumowywać tego tekstu. Sami widzicie, że opisane powyżej programy, choć nie są pierwszej świeżości, potrafią szczerze ubawić, pomóc a nawet nauczyć. A biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę – po prostu trzeba ten zestaw kupić.

Alex & Gawron

Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 1.660.000 (starych złotych, z VAT)

Jedenastopak

Kolejny omawiany tu zestaw kilku CD-ROM-ów nie różni się specjalnie od poprzedniego. Jest 11-stopakiem, kosztuje 1.760.000 starych złotych, a więc jednostkowy koszt płyty jest jeszcze mniejszy. Opakowaniem zamiast taśmy jest tekturowe pudełko, instrukcje i karty gwarancyjne są, ale w mniejszej ilości, za to każda płytka wyposażona jest w specjalny instalator, który umożliwia też zapoznanie się z bardzo dokładną dokumentacją instalowanego programu. Jednak czy jest to tak samo dobra oferta? Aby to ustalić, ponownie nie tracąc czasu, przejdźmy do omówienia zawartości.

LINKS – THE CHALLENGE OF GOLF – znany golf. Grafika, muzyka i jakość symulacji są dobre.

F-14 TOMCAT – symulator lotu. Ma swoje lata, a ponieważ całą grafika oparta jest na prostej wektorówce, wygląda w dzisiejszych czasach cokolwiek nieświeżo.

DINOSAUR SAFARI – bardzo dobra gierka edukacyjna – przenosząc się w czasie fotografujesz dinozaury, przy okazji sporo się ucząc. Całość ma dobrą grafikę i muzykę, choć jest wolnawa (MS Windows...).

THE SAVAGE EMPIRE – całkiem przyjemne RPG z widokiem z góry. Niestety, grafika i muzyka nie są najlepsze.

TEST DRIVE III – 3. część znanej serii symulatorów jazdy samochodem. Zabawa jest niezła, podobnie jak jakość symulacji. Niestety, grafika wektorowa to przeszłość, nawet w tym wydaniu nie może się podobać.


Links - The Challenge of Golf

MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL – bardzo ładna symulacja menedżersko-trenerska futbolu. Szkoda że amerykańskiego.


The Savage Empire

AUDUBON'S BIRDS – niesamowita encyklopedia ptaków: setki rysunków, godziny nagrań śpiewu. Doskonale opracowana naukowo. Obowiązkowa dla zapaleńców. Nas trochę razi fakt, że menu główne jest w trybie znakowym, a odgłosy nagrane są jako audio (!). Ale i tak rzecz może się podobać.

AUDUBON'S MAMMALS – jak wyżej, tyle że dotyczy ssaków.

IMAGINATION NETWORK – ładna sprawa, ale nie dla Polaków. Programiki umożliwiające podłączanie się do wieloosobowych gier w sieci organizowanych w ramach Sierra Network.

FREAKIN' FUNKY FUZZBALS – jakieś zupełne nieporozumienie. Beznadziejna gra logiczno-zręcznościowa przypominająca średniej jakości produkcje na Spectrum, a nie PC CD-ROM.

THE MAGIC DEATH – gra detektywistyczna. Śledztwo w sprawie tajemniczej śmierci prowadzi piękna kobieta. Full talking, ale za grafikę robią tylko digitalizowane zdjęcia.

Należy powiedzieć, że ten zestaw nie wywarł na nas tak dobrego wrażenia, jak poprzedni. W dalszym ciągu uważamy zakup za opłacalny, jednak dostępne programy są mniej świeże i generalnie gorsze, niż w dziesięciopaku.

Alex & Gawron

Dystrybutor: CD-Projekt
Cena: 1.760.000 (starych złotych, z VAT)



Dziesięciopak jak widać



Lista przebojów

Chmury zawsze zbierają się na niebie...

Rok nas minął niemalże jak szybki wóz na autostradzie. Nim się obejrzeliśmy już jesteśmy o rok starsi, mądrzejsi i co chyba jest najlepsze, o cały rok bogatsi w nowe polskie gry. Tak, przez rok zrzędziłem na temat tego, że nie ma gier, że ciągle czekamy na oryginalne rodzime produkty. I co? No i pojawiły się! Najpierw powoli jak żółw ociężale, ale teraz już widać że kran z grami został odkręcony i możemy już spokojnie obserwować jak polski rynek będzie się rozwijał – i tak trzymać!

Tyle w ramach mojego ulubionego tematu. Teraz chciałbym powiedzieć coś o liście przebojów. Tym razem trochę inaczej, gdyż zebrałem się w sobie – to był odpowiedni moment – i sporządziłem listę gier z tego roku. Jest to podsumowanie sporządzone na podstawie list z roku 1994. Punktowałem w ten sposób, że gra która zajęła miejsce pierwsze otrzymała 10 punktów, drugie – 9, trzecie – 8 itd. (to w liście hitów, w liście shitów pierwsze miejsce – 5, drugie – 4, trzecie – 3 itd.). Po zsumowaniu, otrzymałem listę, którą można nazwać podsumowaniem rocznym. I tak oto jest.

UWAGA, UWAGA, UWAGA, UWAGA, UWAGA!!!

Chciałbym serdeczniem podziękować wszystkim tym, którzy w ciągu roku 1994 i nie tylko, przysyłali do nas swoje propozycje do Listy Przebojów. Bez Was i waszych listów nie byłoby Listy. Tak, to Wy ją tworzycie i mam nadzieję, że tak będzie dalej... Jeszcze raz dziękuję!

KONIEC UWAGI

Przy poszczególnych tytułach gier znajdują się liczby, są to punkty jakie każda z gier otrzymała; liczby te precyzują w jakim stosunku do poprzedników dane gry zajęły swoje miejsce.

Dużo śniegu, pięknej zimowej pogody, wspaniałych ferii, no i dużo nart.

A oto jeden z rekordów pani natury. Wyobraźcie sobie, że najzimniej było na Antarktydzie, gdzie w stacji badawczej WOSTOCK zanotowano temperaturę –88.3 stopni Celsjusza!

Jako pocieszenie na różnego rodzaju troski, możemy sobie, siedząc przy ciepłym kominku, powiedzieć: „Jak to pięknie, że nas tam wtedy nie było!"

WIADOMO KTO

HITY listy

NINTENDO
1. JURASSIC PARK (83)
2. DBL. DRAGON III (70)
3. D.J. BOY (54)
4. BATMAN RETURNS (38)
5. STREET FIGHTER II (36)
6. PRINCE OF PERSIA (28)
7. BATTLE TOADS (25)
8. DOUBLE DRAGON II (18)
9. TERMINATOR II (15)
10. GREMLINS II (15)
11. HOME ALONE II (14)
12. FERR. GP CHALL. (13)
13. ROBOCOP III (12)
14. BATMAN II (12)
15. GOAL! (11)
16. CASTLEMANIA (11)
17. SUP. FIGHT. III TRB. (10)
18. X-MEN (9)
19. MON. IN MY POCK. (8)
20. SUPER SPY MAST. (7)

COMMODORE
1. SLICKS (50)
2. LASER SQUAD II (26)
3. ELVIRA II (24)
4. 1ST DIV. MANAGER (21)
5. CREATURES II (18)
6. HAT TRICK (17)
7. FRED'S BACK III (17)
8. KGB (17)
9. KLĄTWA (16)
10. VERMEER (14)
11. DEF. OF THE CR. (14)
12. MICR. SOCCER (13)
13. MAYHEM IN MONST. (13)
14. COLONY (13)
15. WŁ. CIEMNOŚCI (13)
16. DIZZY COLL. (12)
17. PIRATES (12)
18. NOBBY THE AARD. (12)
19. WŁADCA (12)
20. TAG TEAM WREST. (12)

AMIGA
1. THE SETTLERS (73)
2. CANNON FODDER (71)
3. MORTAL KOMBAT (71)
4. SYNDICATE (33)
5. GUNSHIP 2000 (30)
6. BODY BLOWS GAL. (24)
7. DESERT STRIKE (21)
8. FRANKO (16)
9. PERIHELION (14)
10. ELFMANIA (14)
11. ISHAR II (12)
12. BEN. A STEEL SKY (12)
13. SABRE TEAM (11)
14. SPACE HULK (11)
15. DUNE II (11)
16. SKIDMARKS (11)
17. M.U.P.L.C. (11)
18. DOGFIGHT (10)
19. GOBLINS III (10)
20. SENS. SOCC. 92/93 (10)

PC
1. DOOM (70)
2. SIM CITY 2000 (54)
3. MORTAL KOMBAT (37)
4. DOOM II (28)
5. UFO (22)
6. SYNDICATE (22)
7. THE SETTLERS (19)
8. ROBBO (18)
9. CIVILIZATION (18)
10. GOBLINS III (18)
11. ALONE II (15)
12. CANNON FODDER (14)
13. TIE FIGHTER (13)
14. RAPTOR (12)
15. 1869 (11)
16. PRIVATEER (10)
17. ARENA (10)
18. NHL HOCKEY (9)
19. DUNE II (9)
20. QUARANTINE (8)

ATARI XL/XE
1. WŁADCY CIEM. (52)
2. MIECZE VALDGIRA II (46)
3. GLOBAL WAR (45)
4. WŁADCA (43)
5. CYWILIZACJA (35)
6. BARAHIR (31)
7. SMUŚ (31)
8. AD 2044 (21)
9. VICKY (20)
10. WORLD SOCCER (19)
11. SPY MASTER (17)
12. INSPEKTOR (16)
13. SEXVERSI (16)
14. MEGABLAST (15)
15. SPECIAL FORCES (14)
16. BARBARIAN (11)
17. OPERATION BLOOD (11)
18. INCYDENT (9)
19. KLĄTWA (9)
20. DIGI DUCK (9)

ATARI ST
1. SENS. SOCC. 92/93 (20)
2. BEN. A STEEL SKY (20)
3. ELITE II (17)
4. ISHAR II (16)
5. CIVILIZATION (15)
6. ISHAR III (13)
7. STREET FIGHTER II (11)
8. SABRE TEAM (10)
9. CHAOS ENGINE (10)
10. BODY BLOWS (10)
11. UTOPIA (10)
12. MICROMACHINES (10)
13. LEMMINGS II (9)
14. LOTHAR MATTHAUS (9)
15. PREMIER MANAGER (8)
16. MAGIC BOY (7)
17. CANNON FODDER (6)
18. SLEEPWALKER (3)
19. ROBOCOP III (2)
20. DOGFIGHT (1)

SHITY listy

NINTENDO
1. CONTRA (32)
2. GALAGA (32)
3. BUGS BUNNY (31)
4. TURTLES (12)
5. PREDATOR (7)
6. GODZILLA (6)
7. BINARY LAND (5)
8. MILK NUTS (5)
9. PRINCE OF PERSIA (5)
10. ICEMAN (4)

COMMODORE
1. OPERATION WOLF (24)
2. HOOK (17)
3. ROBOCOP (15)
4. MOONWALKER (14)
5. CAPTAIN DYNAMO (9)
6. BLUE MAX (8)
7. TERMINATOR II (7)
8. HANS KLOSS (7)
9. DOUBLE DRAGON (5)
10. ACTION BIKER (5)

AMIGA
1. FORTUNA (26)
2. CISCO HEAT (19)
3. VROOM (16)
4. JET STRIKE (10)
5. GOLDEN AXE (9)
6. PRINCE OF PERSIA (9)
7. DEEP CORE (7)
8. PORTS OF CALL (6)
9. SPECIAL FORCES (6)
10. CAPTAIN PLANET (6)

PC
1. GOLDEN AXE (40)
2. ALCATRAZ (22)
3. COLGATE (17)
4. CISCO HEAT (14)
5. COLORADO (11)
6. KEN'S LABIRYNTH (5)
7. SLOT MACHINE (4)
8. SABRE TEAM (4)
9. PRINCE II (4)
10. TARGHAN (4)

ATARI XL/XE
1. UPIÓR (27)
2. ADAX (21)
3. TARKUS (10)
4. GUARD (8)
5. KARATEKA (7)
6. CAVEMAN (7)
7. PIEKIEŁKO (7)
8. KICK OFF (5)
9. HANS KLOSS (5)
10. DARK ABYSS (5)

ATARI ST
1. TURTLES II (10)
2. KICK OFF (9)
3. TERMINATOR II (7)
4. ROBOCOP II (7)
5. PRINCE OF PERSIA (5)
6. TOYOTA CELICA (4)
7. LOTUS III (4)
8. KICK OFF II (4)
9. VROOM (3)
10. JOUST (2)



Bajtek - najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:

- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody**. Cena detaliczna **Bajtka** – 24 tys. zł, w prenumeracie 22 tys. zł.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 23 tys. zł, w prenumeracie 21 tys. zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłat na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.

PRENUMERATA

Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

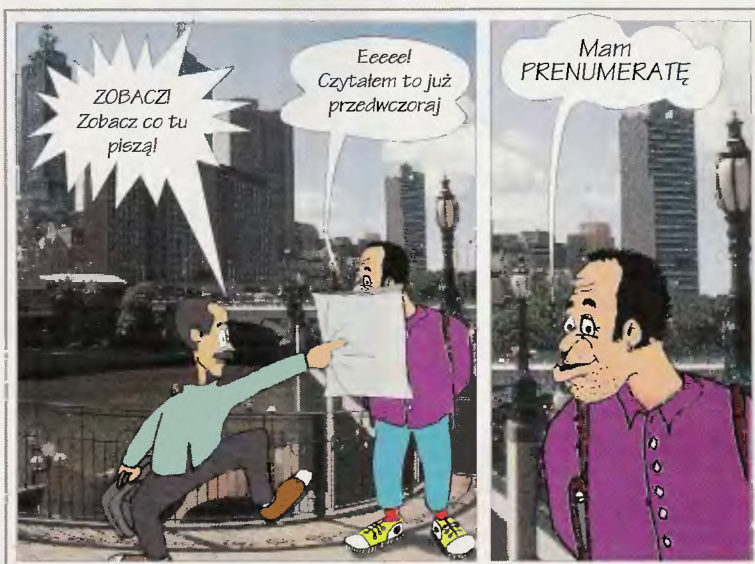
① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 28.02.94	Bajtek	Commodore & Amiga	Top Secret	Atari - magazyn
od numeru:				
CENA	22000	13 000	21000	
	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	
SUMA	+	+		
			=	
RAZEM:				

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"

Dział prenumeraty Wydawnictwa



Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-131

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-131

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-131

Opłata

podpis przyjmującego

Datownik



Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

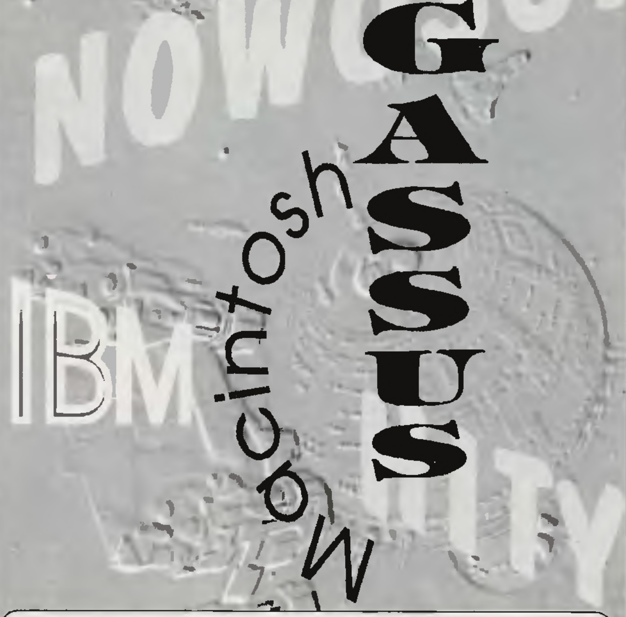
Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

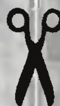
PRENUMERATA



Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

Pole do popisu:

To jest miejsce, w którym każdy może zrobić co mu się żywnie podoba. Po zrobieniu można to do nas przysłać. Po przysłaniu, my zrobimy z tym cokolwiek, co nam się żywnie spodoba.



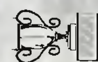
LISTA PRZEBOJÓW KOMPUTERA TYPU:

XYWA:



SHITY

1
2
3
4
5
6
7



HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Koncik bes komętaża (czyli dyskraficy wszystkich krajów itd.)



Marek Zawadzki

Znaleźliśmy to w trakcie przeprowadzki jeszcze na ul. Wspólnej. Redakcja nie ponosi żadnej odpowiedzialności za nic.

Warszawa, 30.11.94

Bajtek
MAGAZYN KOMPUTEROWY
ul. Wspólna 61
00-687 WARSZAWA

Top Secret
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH
ul. Wspólna 61
00-687 WARSZAWA

z up.

Zezwalam Dariuszowi Michalskiemu na wyniesienie komputera Amiga.

Emil Leszczyński

ZATWIERDZAM DO DRUKU.
ALEX

Loteria korespondentów

Witam po dwumiesięcznej przerwie. Jak zauważyliście, w numerze grudniowym „Iskry" podłączyły się do konkursu świątecznego, dając więcej książek, ale za to mając mniejszą reklamę (nie było koguta). Nie wiem, co Tatuś na to powie, ale na pewno nie zawiedzie Was i da kolejne 30 książek.

Jak zwykle będzie to literatura dająca się czytać, a nie jakieś smuty. Tak więc rozsyłamy kilka „Encyklopedii Rocka" (część 1. lub 2.), „Ojca i Syna" (historia powstania koncernu IBM), książki z serii „Amber" Zeleznego oraz z cyklu „Preria" Coopera. Udało mi się także wyciągnąć „Encyklopedię Historii Świata" Guinnessa (nie tego od piwa) - dużego tomiska, w którym można znaleźć 3000 haseł, a oprócz tego przystępnie wyłożone i bogato ilustrowane "„Dzieje świata". Nagroda to nie byle jaka, bo kosztuje 700.000 starych złotych!

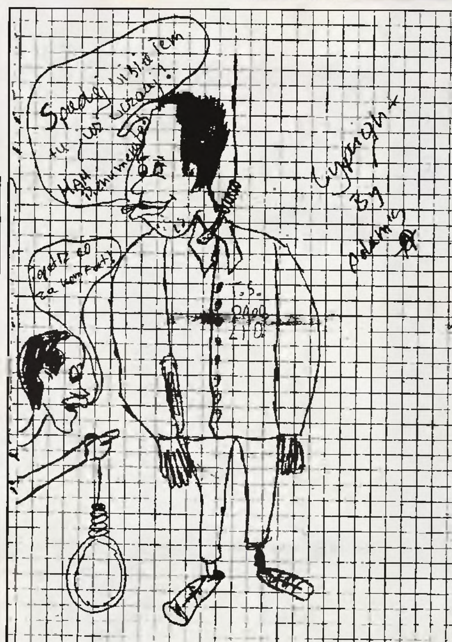


Jeśli ktoś jeszcze nie wie, komu mogą się trafić te nagrody, odpowiadamy: każdemu, kto nadeśle dowolną przesyłkę pocztową do redakcji (przypominamy o zmianie adresu), a owa przesyłka będzie zawierała jego dokładny adres - jest nam to potrzebne do biurokracji, a jak będziecie chcieli, to zachowamy te dane dla siebie. Na czym kończę wychodząc na poszukiwanie poczty na miłym blokowisku zwanym Ursynowem

Red-Alex-Ja (Redakcja)

A oto lista zwycięzców:

Paweł Mieczkowski, Radom; Bogumił Pałka, Kudowa Zdrój; Krzysztof Wojciechowski, Kraków; Tomasz Miazek-Mioduszewski, Warszawa; Rafał Kondal, Łódź; Maciek Żywioł, Kraków; Paweł Rozlach, Zawiercie; Łukasz Szałenkiewicz, Sanok; Maciej Żmuda, Trzebnica (Gratulujemy uczciwości! Ten gość dostał za TNT jeden „TS" za dużo i przysłał za niego pieniądze - ma klasę, skubany.); Robert Konecki, Wrocław; Jarek Dołbniak; Sławomir Zieliński, Kartuzy; Konrad Olejniczak, Łódź; Tomasz Kilarski, Leśna; Adam Krysiak, Niedoradz; Krzysztof Wandzioch, Świętochłowice; Jarosław Dołbniak, Warszawa; Janusz Rutkowski, Gdańsk; Tomasz Balukiewicz, Giżycko; Jadwiga Plichta, Świebodzin; Konrad Pawlikowski, Płock; Jacek Świegoda, Kłaj; Jaś Młoteczko, Zamość; Piotr Ostatin, Kraków (dobry miałeś pomysł!); Paweł Jakimowicz, Os-tróda; Paweł Kleczek, Chrzanów; Krzysztof Remiszewski, Czarna Białostocka; Tomasz Bilewicz, Łódź; Sławomir Skierkiewicz, Lipno; Łukasz Trojanek, Bytyń.



Artur Sokołowski



Mega Giga Dyzio + "Ctrl"+

SAVEGAMY

Witajcie po raz kolejny w naszej jak zwykle wspaniałej rubryce. Dziś ciąg dalszy porządków i remanentów w postaci spisu wszystkich publikowanych do tej pory savegame'ów, który (miejmy nadzieję) panoszy się gdzieś na tej stronie.

Oczywiście to wszystko jeśli chodzi o porządek - jak dla nas to i tak dużo. Przystąpmy zatem do prezentacji listów naszych cudownych Czytelników, własne osiągnięcia jak zwykle skromnie zostawiając na koniec.

Tym razem otrzymaliśmy tak dużo listów, że trzeba było zatrudnić maszynę losującą do wybrania tych najlepszych. Po chwili oczekiwania z maszyny wyleciał:

pokaźny list Michała "Mike" Śliżewskiego zawierający dogłębny sposób rozpracowania savegame'ów do

UFO Enemy Unknown dla PC:

Michał poleca utworzenie savegame'u od razu po rozpoczęciu gry (taki savegame składa się z wielu małych plików). Gdy już to uczynimy, możemy zająć się następującymi, męczącymi nas problemami:

1. Żołnierze (Soldiers). Ich atrybuty zapisane są w pliku SOLDIER.DAT. Od 27 (dec) bajtu (licząc od pierwszej litery imienia żołnierza) zapisane są wartości jego współczynników, każda w jednym bajcie. Mamy więc po kolei: Time units, Health, Stamina, Reactions, Strenght, Firing accuracy, Throwing accuracy. Możemy w każdy z tych bajtów wpisać dowolną wartość z przedziału <0, 255 (dec)>, lecz musimy pamiętać, iż po każdej udanej akcji wartości współczynników wzrastają, zerując się po przekroczeniu wartości 255 (dec).

2. Broń i wyposażenie (Weapons and Equipment). W pliku BASE.DAT należy odnaleźć nazwy własnych baz. W bajty 94 i 95 (licząc od pierwszej litery nazwy bazy) wpisujemy FA (hex), co da nam godziwą liczbę inżynierów i naukowców (aby definitywnie rozwiązać problem badań i rozwoju, trzeba jeszcze wybudować odpowiednio dużo laboratoriów - patrz punkt 3. W następnych bajtach zapisano ilość "towarów" znajdujących się na terenie bazy. Na każdy z nich przeznaczono dwa bajty. Aby odnaleźć te właściwe publikujemy ich listę wraz z numerkami kolejnych bajtów. Dla tych, co nie zrozumieli będzie łopatologicznie: jeśli chcemy zmienić ilość np. Cannon to najpierw znajdujemy numer bajtu zawierającego pierwszą literę nazwy bazy, dodajemy doń 95 i do tego co nam wyszło dodajemy odpowiedni numerek z listy (w przypadku Cannon'a jest to 5). Otrzymamy numer bajtu, od którego należy wpisać żądaną sumę (czyli np. DC 01 (hex)).

3. Budynki (Facilities). Aby pozbyć się bólu głowy spowodowanego trudnością w budowaniu baz, należy obejrzeć plik FACIL.DAT. Jeżeli oglądać go będziemy pod "klasycznym" programem do przeglądania plików binarnych, to zauważymy, że występuje w nim 17 ciągów 16 bajtowych (czyli linii) rozpoczynających się kolejnymi literami od I do Y. W każdej z tych linii pierwsze dwa bajty pozostawiamy w spokoju, zaś po nich wpisujemy 00 00 00 00. Jaki to daje efekt? Sami się przekonajcie!

4. Fundusze (Funds). Po powyższych ułatwieniach brak pieniędzy nie powinien być dla nas sprawą istotną, lecz jeśli ktoś jest ambitny, to może zmienić pierwsze cztery bajty pliku LIGLOB.DAT na FF FF FF 7F (hex). Tego się nie da wydać!

Patrz:
UFO1
UFO2
UFO3

Musimy pogratulować Michałowi, gdyż przepełnił nas podziwem... Jeśli zaś chodzi o jego pytania o GUS-a, to między w poprzednim numerze można było przeczytać opis MAX-a. Ale nasza rada jest taka - lepiej najpierw wymienić procesor (lub od razu całą płytę główną) na 386DX albo 486SX, niż kupować GUS-a. Gry mają bowiem coraz większe wymagania sprzętowe i 386SX jest już dla większości z nich sprzętem zbyt powolnym.

TABELA TOWARÓW DLA UFO

Numer bajtu początkowego	Nazwa towaru
1.	Stingray Launcher
3.	Avalanche Launcher
5.	Cannon
7.	Fussion Ball Launcher
9.	Laser Cannon
11.	Plasma Beam
13.	Stingray Missile
15.	Avalanche Missile
17.	Cannon Rounds
19.	Fusion Ball
21.	Tank/Cannon
23.	Tank/Rocket Launcher
25.	Tank/Laser Cannon
27.	Hovertank/Plasma
29.	Hovertank/Launcher
31.	Pistol
33.	Pistol Clip
35.	Rifle
37.	Rifle Clip
39.	Heavy Cannon
41.	HC - AP Ammo
43.	HC - HE Ammo
45.	HC - I Ammo
47.	Auto Cannon
49.	AC - AP Ammo
51.	AC - HE Ammo
53.	AC - I Ammo
55.	Rocket Launcher
57.	Small Rocket
59.	Large Rocket
61.	Incediary Rocket
63.	Laser Pistol
65.	Laser Rifle
67.	Heavy Laser
69.	Grenade
71.	Smoke Grenade
73.	Proximity Grenade
75.	High Explosive
77.	Motion Scanner
79.	Medi - Kit
81.	Psi - Amp
83.	Stun - Rod
85.	Electro - Flare
99.	Heavy Plasma
101.	Heavy Plasma Clip
103.	Plasma Rifle
105.	Plasma Rifle Clip
107.	Plasma Pistol
109.	Plasma Pistol Clip
111.	Blaster Launcher
113.	Blaster Bomb
115.	Small Launcher
117.	Stun Bomb
119.	Alien Grenade
121.	Elerium - 115
123.	Mind Probe
131.	Sectoid Corpse
133.	Snakeman Corpse
135.	Ethereal Corpse
137.	Muton Corpse
139.	Floater Corpse
141.	Celatoid Corpse
143.	Silacoid Corpse
145.	Chryssalid Corpse
147.	Reaper Corpse
149.	Sectopod Corpse
151.	Cyberdisc Corpse
161.	UFO Power Source
163.	UFO Navigation
165.	UFO Construction
167.	Alien Food
169.	Alien Reproduction
171.	Alien Entertainment
173.	Alien Surgery
175.	Examination Room
177.	Alien Alloys
179.	Alien Habitat
181.	Personal Armour
183.	Power Suit
185.	Flying Suit
187.	HWP Cannon Shells
189.	HWP Rockets
191.	HWP Fusion Bomb

Maszyna losująca musiała się najwyraźniej przyjrzeć się naszej liście, gdyż grobowym głosem oświadczyła, że stanowczo brakuje na niej pierwszej części ISHAR, po czem wypluła list

Jakuba Poterskiego z Poznania

W liście tym Jakub opisuje swe zmagania z grami znanej i lubianej (przez nas) firmy Sillmarils, w tym

ISHAR dla PC

W grze tej zmieniamy plik savegame'em, wpisując w bajt 1DF (hex) wartość FF (hex), co daje nieco gotówki. Z kolei bajty od 02E0 do 02EC (hex) zawierają parametry gracza. Należy w nie wpisać wartości 64 (hex).

Najciekawsze są bajty 3 i 5, zawierają one bowiem położenie gracza. Gdy do bajtu 3 dodamy jedynkę, to gracz przesunie się o jedno pole na wschód, gdy odejmiemy - na zachód. Bajt 5 odpowiada z kolei za położenie w pionie: dodajemy jedynkę - przesuwamy się na południe, odejmujemy - idziemy na północ. Można to wykorzystać do "przeskoczenia" przez niektórych co bardziej uciążliwych przeciwników.

Jakub zajmował się też doskonałą (aczkolwiek już nieco starą) grą

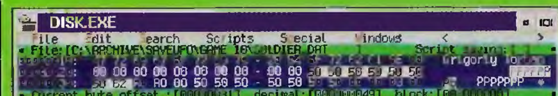
METAL MUTANT dla PC

Zmieniamy tutaj plik SOS.FIC. W bajcie 7 zapisane jest nasze położenie (numer planszy), należy poeksperymentować. Wszystkie bajty od 11 do 47, które są większe od zera zamieniamy na 01, co da nam pełne wyposażenie bojowe. Zmienienie zaś wszystkich bajtów od 64 do końca pliku na 00 usunie wszystkich przeciwników ze wszystkich plansz.

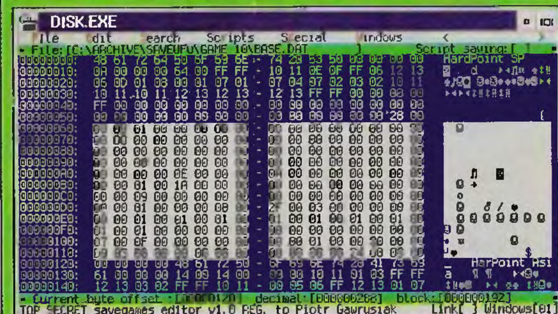
Jakubowi oczywiście też gratulujemy (tym bardziej, że jego list wykorzystamy pewnie jeszcze w następnym odcinku naszego nieustającego serialu).

Po wykonaniu losowania powyższych listów, machina losująca poczęła łypać na nas zimno i zgoła nieprzyjemnie. Niemniej jednak z braku miejsca, owoce naszego twórczego geniuszu opublikujemy dopiero w następnym numerze.

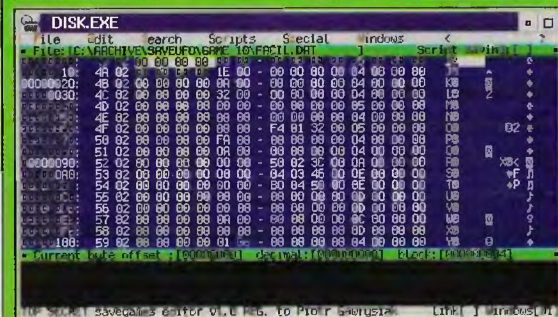
Alex & Gawron



UFO1



UFO2



UFO3

CZYTELNICY NADESŁALI







Alfa Boot

Był piękny wrześniowy poranek. Obudziłeś się po znakomicie przespanej nocy. Nie przeczuwałeś nadchodzącego zła, które objawiło się dzwonkiem telefonu. W słuchawce zabrzmiał głos szefa:

– Stasiu?

– NIEEE!

– No cóż, widzę że 2 miliony dolarów dostanie ktoś inny.

– Co? 2 bańki?! Chyba zmieniam zadanie... O co chodzi?

– Masz naprawić uszkodzoną łódź podwodną na Bałtyku. Jedź do Gdańska, tam dowiesz się szczegółów.

Odłożyłeś słuchawkę i wyruszyłeś do Gdańska...

No i musisz uratować świat od zagłady, tym razem (a może „znowu") ekologicznej. A więc...

Zaczynasz w hotelu. Przesłuchaj automatyczną sekretarkę, a dowiesz się ciekawych rzeczy. Udaj się do kapitanatu. Idź w prawo przez drzwi. Przy prawym kwiatku użyj znalezionego tam drutu, a otrzymasz wytrych. Wracaj do kapitanatu, dzięki wytrychowi dostaniesz się do pokoju kapitana Żbika. Tam pod dywanem znajdziesz kartkę z instrukcjami. Udaj się do portu. Koło jednego ze słupków cumowniczych jest łom. Ze skrzyni weź akwalung. Idź do pokoju na prawo od kapitanatu. Przeszukaj całą półkę, a znajdziesz tajne przejście. W sekretnej komnacie weź z szafki baterie, a ze skrzyni po prawej stronie latarkę. Otwórz przejście w szafce i idź do portu.

Odpłyń motorówką w stronę łodzi podwodnej. Udaj się do sterowni (dwa razy prosto), następnie na korytarz i do pokoju z mundurem na wieszaku. W jego kieszeni jest szyfr. Wróć na miejsce startu i otwórz drzwi do kajuty kapitana (na lewo). Na krześle leży młotek, przy jego pomocy otworzysz szafkę w miejscu startu. Nowo zdobytym kluczem otworzysz drzwi na korytarzu w następnej komnacie. Tam na półce leży karta magnetyczna. Idź do sterowni. Na lewym pulpicie znajdź czytnik kart magnetycznych. Uruchom go, a otworzą się lewe drzwi w tym samym pomieszczeniu. Wejdź przez nie. Załóż hełm obronny i skafander antyradiacyjny. Zejdź na niższy poziom przez widoczny właz.

Idź prosto i weź parasol z piorunochronem. Dwa razy do tyłu i wejdź w prawe drzwi. Idź, aż dojdziesz do komnaty z telewizorami. Włącz dwa, które nie działają. Teraz cofnij się o 2 komnaty w tył i idź w lewe drzwi, aż dojdziesz do zamkniętych drzwi. Naciśnij przycisk z prawej strony a następnie odkręć koło. Idź prosto. Z wnęki w ścianie weź klucz. NIE RUSZAJ dźwigni, bo wylecisz w powietrze. Idź do komnaty, gdzie są telewizory i otwórz drzwi z prawej strony. W kolejnym pomieszczeniu weź z ławki śrubokręt. Wróć na miejsce startu. Nad drzwiami na wprost odkręć wentylator, a znajdziesz klucz. Otwórz nim drzwi z lewej strony. Wejdź w nie, a znajdziesz się przy reaktorze. Teraz tylko napraw wyciek z lewej strony.

Ufff... Udało się. Teraz szczęśliwie lecisz już do domu. Czeka Cię tam drobny upominek w postaci 2.000.000$. A może następna misja...

Konserwa & Leming

Komputer: Atari

Przedbieg

„Czytelnicy nadesłali" zajmują, jak widzicie, stronę (na razie...), a więc tym razem zmieściliśmy tu 2 opisy: „Alfa Boot" przyzwoity, niemalże modelowy, „Bertyx" też dobry, szkoda tyko, że tak krótki. A było jeszcze kilka dobrych tekstów (czekają w kolejce) – mimo, że gdy piszemy ten tekst, jeszcze nie wiecie o rewolucji. Mamy nadzieję, że gdy się już dowiecie, zaleją nas Wasze opisy, a rubryka ulegnie powiększeniu (najlepiej do 68 stron i nie będziemy już nic musieli pisać).

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą, przypominamy: roczna prenumerata „TS", książki „Iskier" o łącznej wartości powyżej 150 tys. starych złotych oraz, jeśli ktoś sobie życzy, druk przy tekście jego zdjęcia i dowolnych 3 linijek tekstu (byle nie obelżywego) – oto nagrody za nadesłany opis. Czego wymagamy? Względnej świeżości, aby gra nie był wcześniej opisywana na łamach, dobrego tekstu z początkiem, rozwinięciem i zakończeniem oraz, co bardzo ważne, mapy albo innego elementu graficznego.

Na czym kończą, przypominając, że łamy TS na Was czekają

Alex & Gawron

BERTYX

Akcja gry ma miejsce daleko, daleko w przyszłości na planecie Bertyx. Jest to planeta jak najzupełniej wroga i należy ją skasować poprzez odpalenie mechanizmu samozniszczenia w bazie, znajdującej się na jej powierzchni. Właśnie Ty graczu przeżyjesz przygodę w podziemiach tej ogromnej bazy. Będziesz podróżował po niej małym robotem, wysłanym tam zamiast ludzi z uwagi na wysokie promieniowanie. Twoim zadaniem jest zdobycie dziewięciu kart magnetycznych, które zawierają dziewięć kawałków kodu uruchamiającego centralny komputer stacji, a w efekcie mechanizmy jej samozniszczenia. Gdy już będziesz miał je wszystkie, udaj się do centralnego komputera i uruchom wspomniany już system. Następnie należy czym prędzej zwiać do rakiety, którą bezpiecznie uciekniesz z wrogiej planety, sycąc się swym bezprzykładnym tryumfem (a my w międzyczasie udusimy pewnego Czytelnika, który przysyła nam teksty dobre, ale stanowczo za krótkie – A&G).

Arasek'Men

Komputer: Atari

LEGENDA:

G - granat, użyj go w tym samym pomieszczeniu
E - energia
K - klucz
K „A", „B"... - klucz A, B...
NB - naboje
DN - dynamit
LT - latarka
TL - teleport
Numery od **1** do **9** oznaczają kolejne karty magnetyczne





Listy

KĄCIKA MAŁEGO I DUŻEGO ATAROWCA IM. K. KUBECZKI
Tak dla odmiany nie będzie (nadrobimy za miesiąc).

NIHIL NOVI SUB SOLE
Mam nadzieję, że Wam też zaczął udzielać się dobry humor. Właśnie odkryłam, że w grze „Wolfenstein" można za pomocą klawiszy „I" + „L" + „M" uzupełniać amunicję i stan zdrowia.

Bestia

Nam też zaczął się udzielać dobry humor.

JEST EROTYCZNIE, CZYLI WOLA CZYTELNIKÓW JEST ŚWIĘTA
Jestem ZA w sprawie utworzenia rubryki „Jest Erotycznie". Temu, kto to wymyślił, proponuję w nagrodę kupić mały harem, obok którego znajdowałby się mały browar.

Prof. Szczawik

Ponieważ pomysłodawcą był Kopalny (a Alex jedynie podwykonawcą), istnieje uzasadniona obawa, że oba owe w gruncie rzeczy zacne przybytki byłyby nie tyle małe, co ZA MAŁE. Jak by nie było, Wasza wola jest dla nas rozkazem (a listów, petycji, monitów i telefonów z jednoznacznymi żądaniami było mnóstwo) – tak więc już w następnym numerze pojawi się 1 strona „Jest Erotycznie!", zaś rubryka ta będzie gościć na łamach tak często, jak to tylko będzie możliwe.

POLOWANIE NA ŚWIRA
Jestem jedynym czytaczem TS otwarcie przyznającym się do choroby psychicznej.

Toth-Amon
(podpisał Kleks w zastępstwie w.w.)

Skoro Ci się zdaje, że jesteś jedyny, to chyba rzeczywiście masz coś z głową, a to oznacza, że masz rację. Pana Kleksa wypuść, bo jest on własnością Krzysia K.

JAK SMUTNO TŁUMACZY SIĘ KAWAŁY
Co to miało znaczyć, to „15.000.000.000 stron na piętnastomiliardolecie Wszechświata".

Rumun Navigator

Przyszło trochę takich listów, co obliguje nas do wyjaśnienia tego joke'a, co jest smutne, natomiast jednocześnie cieszy nas niepomiernie, bo oznacza, że nie czytacie konkurencji (i bardzo dobrze). Wyjaśniamy więc: pewne konkurencyjne pisemko napisało sobie kiedyś na okładce wielkimi wołami „100 stron" a pod spodem małym drukiem „chcielibyśmy mieć". Drugie konkurencyjne pisemko rezolutnie stwierdziło „2000 stron – w roku 2000". Ponieważ byliśmy ostatni, przelicytowaliśmy wszystkich. Zgodnie z Twoją prośbą pozdrawiamy Dagmarę, informując jednocześnie, że wyczerpałeś swoje uprawnienia stałego korespondenta do roku 2134 włącznie, a stan Twojego konta uległ automatycznie zmniejszeniu o 4 biliardy złotych.

STAWIANIE Z GŁOWY NA NOGI
Dziewczyny, okażcie trochę odwagi, napiszcie do TS, odezwijcie się! Dzielmy się razem wiadomościami i piszmy do tej gazety, a zobaczycie, że będzie się ją lepiej czytać. Opisy, listy, tipsy itd. to rubryki także dla nas!

Rońja

Podpisujemy się pod tym apelem obiema rękami. Zresztą listów od płci pięknej przychodzi coraz więcej, m.in. rozwiązanie problemu Sercia nadesłane przez Maximę – najładniejszy list, jaki kiedykolwiek dostaliśmy, w ładnej kopercie i na ładnym papierze (na marginesie, pełne wyniki już w następnym numerze). Wygląda na to, że sytuacja się wreszcie unormalni i nikt już nie będzie mówił, że komputery i gry są tylko dla mężczyzn. A i my będziemy się lepiej bawili w pięknym towarzystwie. Prawda, panowie?

ODKRYWAMY TAJEMNICE KUCHNI
Jak to zrobił Sir Haszak, że miał 15 milionów cashu w Theme Park?

Konio

Jak zwykle, Haszak oszukiwał (wyedytował save'y, albo użył Game Wizarda). Czasem tak robimy, gdy gra jest bardzo świeża, terminy gonią, a przecież musicie dostawać opisy do rąk jak najwcześniej i nie można czekać do następnego numeru. Tak więc nie przejmuj się Haszakiem, który ledwo został magistrem ma zamiar otworzyć sobie przewód doktorski, co ostatecznie świadczy o jego ciężkim świrze: biedak padł ofiarą autosugestii i zdaje mu się, że zrobił magisterium na Uniwersytecie Warszawskim. Niestety, rzeczywistość jest straszniejsza: Sir Haszak po prostu kupił sobie bumagę magistra in blanco na Wolumenie za 2 bańki, wypełnił i mu już tak zostało.

ZATRACENIE INSTYNKTU SAMOZACHOWAWCZEGO CZYLI:
a/ CHCĘ PISAĆ OPISY DO TOP SECRET
Przychodzi do nas ostatnio sporo listów, które streszczają się do powyższego tekstu. W związku z tym informujemy, że: po pierwsze, skład redakcyjny mamy w miarę stabilny i zamknięty; po drugie – mogą u nas pracować tylko ludzie z Warszawy lub okolic – niestety, tylko bliski kontakt z autorem daje możliwość trzymania go krótko za twarz. Po trzecie – ten zawód uprawia się z głupoty, a nie dla pieniędzy (wartość nagród za „Czytelnicy nadesłali" jest znacznie większa niż wypłata dla autora za analogiczny opis...). Polecamy więc „Czytelnicy nadesłali", „Listy", „TNT" czy „Hipery" – możecie wyżyć się w tych rubrykach, a resztę „TS" zostawcie dla nas... chyba, że próbny opis, który przyślecie, zwali nas z nóg swą kompetencją, profesjonalizmem, sugestywnością, lekkością formy i paroma innymi cechami, których znaczenia w gruncie rzeczy nie rozumiemy.

b/ WYMYŚLAM GRY
Drugi popularny ostatnio rodzaj listów to „wymyślam gry – nie umiem programować – co robić". Odpowiedź brzmi – nic, jesteś posiadaczem bezwartościowego talentu! Oczywiście możecie słać listy do rozmaitych firm, ale jedynym skutkiem będzie wyrąbywanie lasów na papier. Oczywiście są na Zachodzie ludzie, którzy wyłącznie wymyślają fabułę, ale są to dobrzy spece, a konkurencja w tym zawodzie jest chyba jeszcze większa, niż między reżyserami filmowymi.

SPÓŹNIONE PREZENTA GWIAZDKOWE
Wydrukujcie mnie w TS.

Khan

Chciałbym być choć raz opublikowany.

Sonic

OK.

NIEZBADANE ŚCIEŻKI SZTUKI
Co to jest za maziaj na dyplomie okolicznościowym z okazji tipsów. Jeżeli „to" rysowała Dobrochna i ma być to gawron, to coś jej nie wyszło i jak dla mnie wygląda to na sabotaż i Gawron został przedstawiony jako mutant.

Leśnik

Ten maziaj to gawron i namalował go własnoskrzydle Gawron. Widać w tym autoportrecie skłonność do upiększania rzeczywistości, ale to ponoć naturalne u wszystkich artystów.

ETOS UND STYROPIAN, SP. Z O.O.
Za czytanie TS na lekcji dostałem pałę i wyciepili mnie z klasy. Żądam więc umieszczenia mnie w spisie Męczenników za TS i słuszną sprawę.

Jakub Maroń

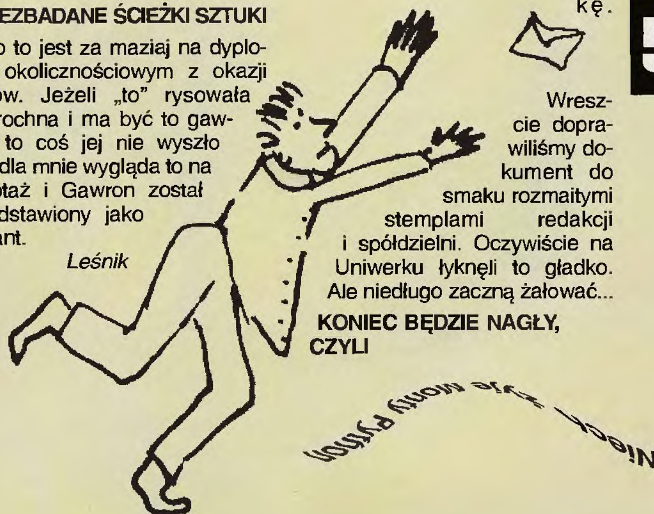
Nie mamy Cię za co odznaczać – co to za wyczyn, że dałeś się złapać (oczywiście szczerze współczujemy). Zresztą TS a szkoła to ciekawy problem – ostatnio pewien korespondent (sorry, zapomnieliśmy xywę, a list zaginął w przeprowadzce) napisał, że jego pani od polskiego zabrała mu czytany TS, przejrzała a potem zrobiła dyktando z tekstu do „Colonization" – czyż to nie makabra? (zainteresowanych serdecznie przepraszam; gdybym wiedział, z pewnością bym go nie napisał – Sir Haszak)

JAK TO SIĘ ROBI NA UW
Współczuję ludziom na Uniwersytecie, którzy uczą się z Emilusem! Kto takiego człowieka wpuścił na Uniwersytet?!

Kimboł

To było proste. Najpierw Alex napisał Emilusowi opinię z miejsca pracy, zaczynającą się od słów: „Niniejszym zaświadcza się, że w latach 1411 – 1997 Emil „Emilus" Leszczyński był ambasadorem redakcji „Top Secret" na Marsie i na Kretynie.". Następnie Naczelny podpisał ten dokument „w ciemno" i przystawił pieczątkę. Wreszcie doprawiliśmy dokument do smaku rozmaitymi stemplami redakcji i spółdzielni. Oczywiście na Uniwerku łyknęli to gładko. Ale niedługo zaczną żałować...

KONIEC BĘDZIE NAGŁY, CZYLI



Tipsy

ABBYS / Commodore / Kimbol
Wciśnij na raz "Q", "A", "Z", "E", "S", "D", "X" a rozpoczniesz grę od początku (potrzebne gdy wpadniesz do ciemnej komnaty).

ADVENTURE ISLAND III / Nintendo / Jocker and his friend
W pierwszym podziemiu (jaskiniech) zdobądź smoka z pików. Ne nim przeskakujesz z lądu na ląd nad lawą. Pierwszy z dłuższych kawałków lądu (ten, który stoi w lawie) to tajne przejście. Trzeba na smoku wskoczyć do lewy i strzelić we wspomniany kawełek lądu. Pojawi się wejście. W środku wyzbierasz całe żarcie. Wyjście na lewo to ciąg dalszy, wyjście na prawo - niespodzianka

AGONY / Amiga / Koñyo
W czasie gry naciśnij "F1" + "F2", a dostaniesz tarczę czy miecz. Gdy naciśniesz 3 x "F3", otrzymasz extra życie.

ALIEN NEW / Commodore / Paweł Poźniak
Strona, po której jest komputer w danym sektorze: "F" - lewa; "E" - prawa; "D" - lewa; "C" - prawa, "B" - lewa, "A" - prawa.
ANNALS OF ROME / Commodore / Kimboł

Zajmuj prowincje dające wojska z symbolami "AUX" i "LIM" - gdy zbuntuje się dowódca, to ich nie weźmie.

APPRENTICE / Amiga / Marcin Tomaszewski
Na ekranie tytułowym wciśnij prawy klawisz myszy.

APPRENTICE / Atari ST / Dawid Grygielski
Naciśnij "Tab" i wpisz jedno z podanych haseł: "DRUID", "FAERIE", "SPELLS", "WIZARD".

ARCHIPELAGOS / Amiga / Marcin Tomaszewski
Wpisz "8421" i wciśnij 2 razy "Enter".

ARKANOID / Nintendo / Agent J-23
Gdy złapiesz czerwony bonus z literą "L" możesz strzelać do murków i rozwalsć je wciskając "A" + "B".

ARKANOID 2 / Atari ST / Dawid Rygielski
Na screenie tytułowym wpisz "DALEY 88" - nieśmiertelność.

ARKANOID 4 / Atari ST / Dawid Rygielski
W "Higb Score" wpisz "DEBBIE 5" - nieśmiertelność.

ARKTYCZNE POLOWANIE / Commodore / Huk Sylwester
Naciśnij lewy "Shift" - możesz skakac po wodzie.

ASSASSIN / Amiga / Koñyo
W "HiScore" wpisz się jako Midan.

ATOMINO / Atari ST / Dawid Rygielski
Kody: "PLANKTON", "INFERNAL", "TAURUS", "PHOTON", "SULPHATE".

BARAHIR / Atari / Duszek
Pod strychem nie używaj drabiny, tylko ją postaw. Strażników nie przekupoj - wcale nie są tacy silni.

BARAHIR / Atari / Konserwa
Jeśli posindasz suchy konar lub miecz, to po walce będziesz miel więcej energii. Dużych strażników można zabić, lecz trzeba potem coś zeżreć.

BARBARIAN / Atari / Marcin "Konserwa" Dylewski
Trzymanie spacji spowalnia grę.

BATMAN - RETURN OF THE JOCKER / Game Boy / Kajgej
Grając na 1. plenszy wskocz na najwyższy teśmociąg i przeskekuj w prawo eż najdziesz dodelkową kralkę. W 2. planszy, po przejściu zgniatarek wskocz na ścianę po lewej. W tajemniczym przejściu są 3 batmemngi. Po wyjściu z tunelu zeskocz z powrotem na taśmociąg, a następnie spadnij w dół z prawej strony i zbierz następną dodatkową kratkę.

BATMAN RETURNS / Nintendo / Batman Returns
1. plansza, boss - podejdź do niego blisko, kiedy zacznie machać rękami wycofaj się, gdy przestania machać, atakuj go wślizgiem ("Alt" + "Dół").2.2 na ścianach ną 3 kocie głowy, w 2. jest energia, a w 3. probówka z napalmem, która zabiera Kobiecie Kotu (2 3) energię 2 2 - śmigłowce - idź szybko na prawą stronę i stamtąd strzelaj do niech z wyrzutni Zin. W dziury w podłodze (leje po bombach) można wskakiwać - będziesz grał teraz bez starty energii od miejsca położonego trochę przed 3. głową koła, gdzie znajdziesz duże serce 3.1 - pokój 1. - w żyrandolu duże serce; pokow 2. - jw. ; pokój 2. w żyrandolu życie - tylko wtedy, gdy nie wziołeś serca z 1. pokoju; pokój 3. - batrangi (w żyrandolu).

BATMAN RETURNS / Nintendo / Jacek Kowalski
Kod na ostatnią planszę: "*21Y 61 XD*7 56".

BATMAN 2 / Nintendo / Batman Returns
1. Walka z robotem na 3. planszy: idź w prewy róg ekranu i stamtąd strzelaj do robota (czyli "Turbo B").
2. Walka z mrową na 5. planszy: najlepiej mieć broń "S" - stajesz dość blisko lewego konca planszy i wciskasz "Turbo A" i "Turbo B".

BATMAN 2 / Nintendo / Jocker
Przytrzymaj "B".

BATTLE SQUADRON / Amiga / Mad Areck
Przy ładowaniu trzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy - nieśmiertelność.

BATTLE TOADS / Nintendo / Mayhem
W pierwszym levelu zabij berdzo szybko (najlepiej z "tarana") dwóch frejerów, pobiegnij w prewo i wskocz w pulsującą gwiazdę - jesteś w 3. levelu. Po ostatnim "zaklepaniu" w 4. levelu zjedź windą do połowy i zacznij skakac tak, aby wracała na górę i wskocz w gwiazdą, która się pokaże.

BENEFACTOR / Amiga / Janosik
Na poziomie 32. idź w prawo, przez drzwi, delej w prawo. Pomiędzy 2 krzyżykami neciśnij oba guziki joya - otworzy się tajemne przejście

BIG K. O. / Commodore / Paweł Bouli - Punk
Kody. 2 - CANVAS; 3 - LOONY.

BIONIC COMMANDO / Amiga / Marcin Tomaszewski
Wyskocz z 1. poziomu, gdy zegar będzie wskazywał jedynkę - 9 żyć.

BRAT / Atari ST / Dawid Rygielski
Kody: "SUMATZEE", "NOKITAGO", "ITSANOND", "NAGAITSU", "MOZIMATO". "MOKIMITEMO". Możesz zmieniac levele wciskając "1", "/", "8".

BRIAN THE LION / Amiga / Zbych
W czasie gry wciśnij "Caps Lock". Teraz: "H" - 8 energii, "J" - 9 skoków, ryków, prędkości i kredytów, "K" - 999 diamentów; "L" - 8 żyć.

BUBBLE BOBBLE / Atari ST / Cechu
Wciśnięciem "F2", "F3" lub "F4" przeskakujesz levele.

BOUNDER / Commodore / Adam Trębski
Na ekranie tytułowym wsiśnij jndnocześnie "Q" + "A" + "Z" + spacja - niespodzianka

BUBBA N'STIX / Amiga / Piter Gulle
W 1. planszy, w miejscu gdzie leży apleczke, trzymaj joy'a w lewo. Żeby wejść do planszy bonusowej należy złapać ludzika na jednym kółku.

CANNON FODDER / IBM PC / Kimbul
"Alt" + "Ctrl" + "Enter" - następny poziom.

CAPTAIN GATHER / Atari / Duszek
Uruchom grę przez "Slart" - "Selecl". Ne plenszy tyłułowej wciśnij "Slert" + "Selecl" + "Opllon". Polem wciśnij dowolny klawisz od "1" do "5".

CARNAGE / Commndore / Kimboł
Restart gry po naciśnięciu "Q" + "E" + "Shift".

CASTLEVANIA II / Game Boy / Kajgaj
Wal balem w każdą ścienę - niektóre ich kewałki są kruche i rozpadają się. ukazując ukrytą energię.

CD - MAN / IBM PC / Marek Pluta
"F1" - nieśmiertelność.

CHARLY / Amiga / The Gambit
Kod do setnej planszy - "IDEA".



CHASE HQ / Atari ST / Dawid Rygielski
Wciśnij lewy przycisk myszy i "Fire" w joyu. Napisz "CROWLER: i wduś "Relum". Teraz "T" kasuje czas.

CHASE HQ / Amiga / Mercin Tomaszewaki
Podczas ładowanie gry przytrzymaj wciśnięte "H" i "F5".

COLORADO / IBM PC / Marek Pluta
Wciśnij po kolei klawisze od "F1" do "F10" - nieśmiertelność.

COLOSSUS CHESS / Commodore / Łukcio Pirat
"C=" - wymuszenie ruchu komputera.

COLOSSUS CHESS 4.0 / Atari / Duszek
Wciśnięcie "Esc" podczas ruchu komputera ogłupia go.

COMBAT / Nintendo / Arkadiusz Sobota
Na początku gry naciśnij "Turbo A" i "Turbo B", będziesz walczył razem ze swoim wojskiem.

CRIME DOES NOT PAY / Amiga / Marcin Tomaszewski
Zaslopuj grę i wpisz "HEALT BANK IS THE KING" - nieśmiertelność.

CROSS FIRE / Nintendo / Player
Gdy uderzasz z pięści, naciśnij "Góra" + "B" - rzut granatem

CRYSTAL KINGDOM DIZZY / Commodore / Paweł Bouli - Punk
Parasol otrzymasz od słonia dając mu ciasteczko.
CYBERNOID / Commodore / Łukcio Pirat
Na obrazku tytułowym napisz "RASTLIN" - nieśmiertalność. W trakcie gry - "N" - następna plansza.

CYBERPUNKS / Amiga / Marcin Tomaszewski
4 - 0669900; 6 - 297797.

CYBERPUNKS / IBM PC / Kubuś
Jednoczesne wciśnięcie "Alt" + "Ctrl" + "End" daje odpomość na zderzenia.

DARKMAN / Amiga / Marcin Tomaszewski
W trakcie gry wpisz "MEALVLTA".

DEFENDER OF THE CROWN / Commodore / Kimboł
Gdy walczysz na kople, ustaw swoją powyżej tarczy, a poniżej szyi przeciwnika Gdy będziesz blisko, naciśnij "Fire".

DEFLEKTOR / Amiga / Ninja
Klawisze "+" i "-" pozwalsją na skakanie w tył i do przodu pomiędzy etapami.

DESERT STRIKE / Amiga / Sir Virus
Kiedy nie masz amunicji, włącz i wyłącz mapę.

DICK TRACY / Nintendo / Dracula
"Selecl" - na ulicy: wysiadasz z samochodu; "Selecl" w budynku - zmiana broni; w 1. poziomie dowody przestępstwa są w nr 9LF, 4LD, 1LH, 4LB; w 2. poziomie dowody przestępstwa są pod nr 4LJ, 2LF, 7LJ; "Arrest numbers" (6 w kartotece), edres to 8LJ; "Arrest lips manlis" (5 w kartotece) adres to 9LC. Kody: 2 - 207 - 119 - 060; 3 - 164 - 003 - 201.

D. J. BOY / Nintendo / Spiryt (us)
Kiedy bijesz się z większą liczbą przeciwników, wciśnij "Turbo A" + "Turbo B" - super cios. W planszy 5.2, gdy neparzasz gościa na skulerku, musisz za każdym razem w niego trafic zwykłym ciosem i chociaż 2 razy super ciosem.

DON DOKO DON / Nintendo / Crush
W 1. planszy na najwyższym drzewie ukryty jest bonus.

DOUBLE DRAGON / Nintendo / Mayhem
W pierwszej planszy bij tylko z piąchy, zdobędziesz 2 punkty doświadczenia.

DOUBLE DRAGON II / Game Boy / Corwin Corey
Niektóre ciosy: dwa razy wciśnij "A" + "B" - wyskok z pięścią; podczas bicia wroga, gdy się skuli, "Przód" - chwytasz go za fraki.

DOUBLE DRAGON 3 / Sega Mega Drive / Cubasa
W 3. planszy Egiptu, przy potworze trzeba iść po czerwonych literach, a w ostatniej plsnszy Egiptu, gdy walczysz z boginią, trzeba chodzić jak najwięcej z góry na dół.

DOUBLE DRAGON 4 / Nintendo / Pan Kramu & Bogacz Miszcz
1. "Startem" speuzuj grę, przytrzymaj "Select" i neciśnij jeszcze raz "Start" - uzupełnienie energii i czasu.
2. Po rozweleniu bossa, gdy dostajesz punkty za energię, przytrzymej "Start" + "Select" - energia nie spada i punkty lecą aż nie puścisz przycisków.

DRAGON / Atari ST / Dawid Rygielski
Naciśnij "Caps Lock" i wpisz "DECEFFEINATED".

DUSCK TALES 2 / Nintendo / M. Barszczak Mec Gyver Jr.
Człowieka - gumę na samym końcu pokonssz cały czas skacząc mu po głowie

DUNE II / IBM PC / Mr. Hacker
1. Znajdź żniwiarkę przeciwnike i pozwól jej przejechać swój oddział. Powinna teraz przestać zbierać przyprewę i przeciwnik zostenie odcięty od kasy (uwege! nie wolno strzelać do unieruchomionej żniwiarki).
2. W czasie ataku na bazę przeciwnika należy ustawić swoją wyrzutnię prostopadle do boku obcej wieżyczki, a potem powoli zbliżyć się na odległość strzału. Dzięki większemu zasięgowi ognia, spokojnie skasujesz wroga.

DUNE II / IBM PC / Guderian
Bazę wroga zawsze skuj z flanki

EMPIRE STRIKES BACK / Commodore / Adam Trębski
Wciśnij jednocześnie spację + "B" + "N" + "M" + "I" + "K" + "L" - uzupełnienie energii.

Niestety, ten komentarz nie ma tytułu, gdyż zgubiliśmy go w trakcie przeprowadzki. Co prawda obyczaj dawania 24 godzin na spakowanie rzeczy osobistych jest znany w naszym kraju (gdzie indziej zresztą też) nie od dzisiaj, to jednak zwinięcie w tym czasie całej redakcji było zadaniem wykonalnym tylko najwyższym wysiłkiem woli i przy pełnej mobilizacji całego Zepsołu. Nic więc dziwnego, że się nam zupełnie nie udało. Oczywiście to nie przeszkadza nam cieszyć się z naszego nowego miejsca pracy: przestronnej, widnej i całkiem suchej piwnicy, w której co prawda jest nieco zimno (półmetrowej długości kaloryfery + okna od sufitu do podłogi), ale za to znajduje się on w miejscu precyzyjnie wybranym tak, żeby każdy z nas miał do niego jak najdalej: Alex 17 km, Naczelny 22, zaś rekordzista - Emilus - 25. Przy tej okazji rozważamy możliwość mianowania Sir Haszaka Korespondencyjnym Zastępcą Redaktora Naczelnego - bowiem jako nie posiadający samochodu ma on duży problem z dotarciem do nowego miejsca pracy w jakimkolwiek rozsądnym czasie. Dość narzekań, wszak to wszystko nie Wasza wina.

Trochę o sprawach bieżących. Zapewne w najbliższym czasie objętość tej rubryki ulegnie zwiększeniu. Choćbyśmy się mieli zaharować na śmierć, spowodujemy, że będzie to zdecydowanie największa (choć i tak jest, policzcie tytuły) i najwspanialsza dawka TNT w całej prasie. I tak się zapewne stanie, biorąc pod uwagę Waszą bezprzykładną aktywność: sterta listów narasta (i tak opublikujemy wszystkie). A przypominamy, że każdy, kogo tipsa opublikowaliśmy, otrzymuje następny numer "TS" gratis do domu, zresztą razem z dyplomem gratulacyjnym. Ponadto pamiętajcie o dopiskach "T'n'T" na kopertach - te listy obsługiwane są w pierwszej kolejności.

Na czym żegnamy wszystkich, przepraszając za nadęcie, ironię i zły humor, którym daliśmy upust w tym tekście.

Alex & Gawron

P. S. Tym razem nie o komputerach. Scenka z autobusu: słabo trzymający się na nogach jegomość w efekcie ostrego hamowania wpada na dostojną panią z siatkami. Pani się przewraca, wstaje, otrzepuje i mówi do milczącego pijaczka: "No mógłby pan chociaż powiedzieć to magiczne słowo." A on na to: "Hokus-pokus".

& kody

ENHANTED LAND / Atari ST / Dawid Rygielski
Nieśmiertelność uzyskasz wpisując "TCB RULES FOREVER" (bez cudzysłowu, a z kreseczkami) - obraz powinien mignąć. Naciskając spację możesz wybrać dowolny level. Podczas gry: "F2" - koniec poziomu, "F3" - ukryte menu. (DAWIDZIE! Sory za piszę w tak głupim miejscu, ale już się nie da w "Listach". W sprawie o której piszesz, kontaktuj się ze mną, tj. Alexem i tylko ze mną - inni nie wiedzą o co chodzi - telefonicznie. O ile telefon nie jest jeszcze podany w stopce - bo sami go jeszcze nia znamy, to podadzą Ci go w naszych biurach, tj. pod numerem 617 - 50 - 70. W redakcji bywam codziennie, choć o dziwnych porach, ale w końcu powinieneś mnie złapać).

F1 RACE / Nintendo / Arkadiusz Sobota
W czasie jazdy naciśnij "dół" - przyśpieszasz do 380 km/h.

F-18 HORNET / Commodore / Paweł Bouli - Punk
Aby wylądować, nie trzeba używać hamulców.

FANTASY WORLD DIZZY / Commodore / Paweł Bouli - Punk
Za krzaczkiem przy bezdannej studni znajdziesz ukrytą monetę.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE / Nintendo / Agent J - 23
Kiedy zjedziesz do boksu trzymaj wciśnięte "Turbo a" i "Turbo B" - wymiana opon trwa 4 sekundy.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER / IBM PC / Szczena
Aby strzelić gola, wystarczy stanąć przed bramkarzem przeciwnika, gdy ten ma zamiar wykopać piłkę. W momencie dotknięcia przez niego nogą piłki należy przydusić "Fire 1" a nasz zawodnik uderzy piłkę i gol - działa często.

FLIMBO'S QUEST / Commodore / Kuternoga
W drugiej planszy pod lewym skarbcem kucnij - niespodzianka. Kucnij też w 3. planszy zarówno w prawym, jak i w lewym końcu.

FLINSTONES, THE / Nintendo / Kowalski Jacek
Skocz. Gdy będziesz w powietrzu wduś "Start" i wybierz "Fly" - polecisz nie tracąc monety. Butlera rozwalisz jajkami (jeśli je masz). Zbieraj obrazki, na których jest Fred - dodatkowe życie.

FLY HARDER / Amiga / Marcin Tomaszewski
Kody: "PHO", "HEAT", "BLA", "SPU", "TRA", "QUA", "NEO".

FIRST SAMURAI / IBM PC / Predator - HKT
Wpisz "DIPUTS", a klawiszami numerycznymi będziesz mógł przejść do innych etapów.

FRANKO / Amiga / Adam's
Gdy przeciwnik powie np. "Spadaj pierdołom", natychmiest złap go za uszy (musi to być zrobione podczas jego mowy lub natychmiast potem) i przerzuć go przez berk. W 90% przypadków będzie to kolejny denat.

GIANNA SISTERS / Commodore / Kimbol
Jeśli wciśniesz "A" + "W" + "Z" + "X" gdy masz 99 punktów, będziesz ich wtedy miał 999.

GOAL 3 / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
Wbiegnij z piłką w narożnik pola bramkowego i gdy bramkarz zacznie wychodzić, przełobuj go: "A" + "Góra".

GOLDRUNNER / Amiga / Koriyo
Wpisz "EASYMODE" w "High Score". Teraz "F9" - zmiana poziomu.

GREAT ESCAPE / Commodore / Adam's
Jedzenie zatruwasz, gdy ma truciznę i prowiant. Z tymi towarzyszami udaj się do swojego pokoju i tam poczekaj chwilę. Następnie pociągnij joya w lewo i prawo - żarcie zatrute.

GREAT GINA SISTERS / Amiga / Marcin Tomaszewski
Wpisz "ARMIN".

GYRODINE / Nintendo / Krzysiek Paliński
Jeśli zbierzesz wszystkie małe helikoptery i przejdziesz pierwszą bazę, dostaniesz dodatkowe życie.

HARLEY DAVIDSON / IBM PC / Adam's
Gdy komputer spyta o imię, wpisz "JKI".

HEAVY BARREL / Nintendo / Playter
Zabijaj czerwonych wrogów, zostaną po nich kusze, możesz nimi otwierać skrzynki, w których jest broń. Gdy będziesz je zbierał, po pewnym czasie dostaniesz na zawsze granatnik.

HIGHWAY STAR / Nintendo / Pikas
Po zakończeniu gry wciśnij "Reset" - będziesz oglądał końcowe demo aż do znudzenia.

HOCUS POCUS / IBM PC / McGrag
W czasie gry wciśnij "V". Wyjdź ("Enter") i szybko wciśnij 2 razy "Góra" - super strzały.

HOME ALONE 2 / Nintendo / Batman Returns
1. W Central Parku są 2 identyczne układy: ławka, skrzynka pocztowa, obok ławka, a na drzewie siedzi facet. Wskocz na ławkę, skrzynkę pocztową, ustaw się po jej prawej stronie i podskocz - jesteś w drzewie.
2. Szczury można zabić wślizgiem (bieg i potem "dół").
3. Kucharza (w hotelu) zabijamy ślizgając się pod nim. Na kucharską czapkę naskakujemy z góry i gdy jest ona na ziemi.

HOT HOCKEY / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
Przytrzymaj "Turbo B" - specjalny strzał, 99% skuteczności. Graj bardzo brutalnie, przy każdej okazji bij przeciwników. W końcu któryś się wkurzy, zacznie Cię bić rękami i nogami a sędzia wywali go z boiska. Najlepsza jest drużyna Rugby. Kilka razy w bok - przyśpieszanie.

HUNT FOR RED OCTOBER, THE / Nintendo / Krzysiek Paliński
Przy drugiej bazie wejdź tam, skąd wylatują naboje i strzelaj ile sił. Zanim się obejrzysz, będzie po wszystkim. W piątej bazie rozwal wszystkie działa i przez chwilę nie strzelaj. Bańka - osłona zniknie na pewien czas, wtedy szybko do środka i wal ile sił. Po kilku seriach zacznie wybuchać. "A" + "B" - wszystkie strzały naraz.

HYPER OLIMPIC / Atari / Herman Pustelnik
Przy skokach w dal i rzutach oszczepem machaj joyem tak, aby wskaźnik nie przekroczył połowy. Dopiero gdy zaczniesz się zbliżać do punktu końcowego, daj go na max.

INCYDENT / Atari / Marcin "Konserwa" Dylewski
Wiadro nie jest potrzebne - przy reaktorze wystarczy szyć licznika geigera.

ITALY'90 / Atari ST / Mariel
Gdy wykonujesz rzut rożny, pchnij joya do przodu i cały czas "Fire". Piłka wlatuje w środek pola karnego, dobiegasz i gol.

IVANHOE / Amiga / Marcin Tomaszewski
Wciśnij pauzę i wpisz "JC/S/THE/BEST", Teraz: "W" - skipper poziomów, "Del" - wszyscy wrogowie giną; "Ctrl" - ginie boss.

JANOSIK / Atari / Duszek
Gdy na planszy są dwie ryby, druga nic Ci nie zrobi.

JAMES POND II / Amiga / Supcio
Jeszcze raz, pełen zestaw: W czasie gry wpisz "LITTLE MARMAID". Teraz: "F6" - "F7" - zmiana obrazu; "F9" - "F10" - ramka; "Help" - pauza; "Return" - więcej żyć i niewidzialność; "X" - przeniesienie do "Exit"; "M" - wybór poziomu (od 1 do 49 i 50 - zakończenie), "K" - strata życia; "F" - skrzydła; "S" - tło; "P" - samolot; "B" - wanna; "C" - samochód (Uwaga! Ostatnie 3 nie zawsze działają).

JOGGING MARIO BROS / Nintendo / Marek Sunel - Murel
"Turbo B" i "Prawo" (lub "Lewo") - Mario zaczyne biec. W planszy 4 - 2 idąc samą górą (gdzie znajdolę się napisy), dojdź do końca jaj. Znajdziesz się w "Warp Zone" i będziesz mógł przejść do świata 5 - 1. W planszy 4 - 4 najpierw idź górą, a potem dołem. W planszy 1 - 2 ze pierwszym dołem wskocz na murek i poskacz przy jego końcu - znajdziesz życia.

JOHN MADDEN'S 92 FOOTBALL / Amiga / Koriyo
Kody: ćwierćfinał - 6662200; półfinał - 627220; finał - 6672204.

JURASSIC PARK / Sega Mega Drive / Cubasa
Aby przejść ostatnią planszę trzeba zburzyć kamień, na którym stoją szkielety dinozaurów. Raptorem uderzyć nogą a Grantem rzucać granatami normalnymi.

KAGE NINJA / Nintendo / Crush
Przytrzymaj "B" przez kilka sekund - super cios.

KARATE KID / Nintendo / Player
Gdy jesteś przy okach nie akacz, bo wejdziesz do tajnych komnat, a z nich nie ma wyjścia.

KARATE KID 3 / Atari ST / Dawid Rygielski
Gdy rozwalisz pierwszego gostka wduś "P" - wybór poziomu.

KICK BOX / Commodore / Paweł Poźniak
Pierwszych 3 gości najłatwiej zabić z wyskoku, cofając się.

KID KOOL / Nintendo / Pikuś
Skocz pionowo na maszt - więcej żyć.

KILLING CLOUD / Amiga / Koriyo
Kody: 2 - A66TG7EZ; 3 - 2WWTQ7E3; 4 - QXX6GGEB; 333GRWE3

KLĄTWA / Commodore / Paweł Bouli - Punk
Platynowy łańcuch zniszczysz wodą królewską.

KOLONY / Atari / Konserwa
Buduj dużo lądowisk i handluj z lądującymi. Dobrze sprzedają się generatory.

KOŁO SZCZĘŚCIA / Amiga / Piter Guile
Gdy na kole jest 1.500.000, zakręć jak najmocniej - wypadnie najwyższa stawka.

KOŁO SZCZĘŚCIA V.2 / Amiga / Piter Guile
Gdy jesteś w sklepie wyjmij dysk, wciśnij kursor w prawo i 2 x "Escape" - znajdziesz się w edytorze gry.

KRION CONQUEST / Nintendo / Pikuś
Podczas gry przytrzymaj dłużej "B" - lajny cios.

KSIĄŻE / Atari / Marcin "Konserwa" Dylewski
Za wszystkie pieniądze kupuj machiny. Gdy już masz ich dużo, daj się zabić i graj od nowe - będziesz miał tyle machin, ile w poprzedniej grze i możesz ja sprzedać, nd razu mając mnóstwo forsy. Jeśli chcesz ściągać duże podatki, to ustaw je na max i co miesiąc rozprawiaj się z opozycją. Aby szybko skończyć grę: zajmij Małopolskę i dzielnicę poznańską. Ściągaj z nich maksymalne podatki. Przez minimum 5 lat opłacaj świętopietrze, a za resztę szmalu kupuj wojsko. Jeśli masz ok.30.000 żołnierzy i regularnie (co rok przez 5 lat) opłacałeś świętopietrze, zdobądź jeszcze 6 dzielnic i koronuj się na króla. Niestety gra ma błąd, aby go poprawić postępuj następująco: 1. Wyczyść ekran; 2. Napisz "POKE 752, 0" i naciśnij "Return"; 3. Napisz "LIST 11120" i naciśnij "Return"; 4. Zamień "GOTO 6700" na "GOTO 6710" i naciśnij "Return"; 5 - uruchom grę przez "GOTO 11120" i wciśnięcie "Return".

KUPIEC / Atari / Marcin "Konserwa" Dylewski
Jeśli kupujesz towar za 650, nie tracisz pieniędzy.

LARRY II / Amiga / Kulfon
Pod zdjęciem dziewczyny wpisz: "555 - 1111" i po kłopocie.

LASER SQUAD / Commodore / Kimbol
Gdy chcesz otworzyć skrzynki, podejdź do otwartej skrzyni i weż zielony klucz.

LANDER / Amiga / Koriyo
W menu wpisz "LTUS". Teraz "F8" - zmiana poziomu

LEANDER / Amiga / Master
Świat 3.: "ZXSP", świat 4.: "LVFT".

LEANDER / Atari ST / Dawid Rygielski
Kody: jw. Wpisz w menu hasło "LTUS". Teraz "Peuse" + "Esc" - następny poziom.

LEONARDO / Amiga / Marcin Tomaszewski
Kody: 10 - EMMENTALER; 20 - ALPHORN; 30 - MATTERHON.

LICKLE / Nintendo / Jarosław Mroczek
Będąc smokiem przytrzymej "B" - super strzał. Rycerzem możesz chodzić po kolcach.

LIGHT CORRIDOR / Amiga / Marcin Tomaszewski
47 - 3030; 50 - 9932.

LITTLE CHIEF / Nintendo / Crush
Jeśli nie chcesz grać na automacie, naciśnij "Start" + "Select".

LITTLE NINJA BROTHERS / Nintendo / Gam
Antidotum w ndeecie głupków musisz wrzucić do jeziora wewnątrz miasta, przy hotelu obok małego krzeczka. "Golden Claw" w mieście Shorin otrzymasz kupując "Iron Clew", następnie klękając się do jeziorka nad domem mistrza. Tam wystarczy wrzucić "Iron Clew" (uda się za 2 razem) i poprosić o ich zwrot. W mieście na pustyni kup "Fire Shield" za 250, gdy ją sprzedasz będzie warta 400.

LOTUS 3 / Amiga / McGyver
Wpisz "GAMESMAST".

LOTUS 3 / Amiga / Piter Guile
Wybierz zielony wóz - zużywa 4 rszy mniej paliwa niż inne pojazdy.

LURE OF THE TEMPTRESS / Amiga / Mad Areck
Jeśli zaciąłeś się w momancie, gdy masz zmienić się przed apteką z Seleny na Diemota, a nie chcesz się zmieniać, pochodź trochę po okolicznych placach. Gdy się zmienisz, wracaj z powrotem.

MADDOG II / IBM PC CD - ROM / Butt - Heeadman
Jeśli chcesz zobaczyć końcówkę, wciśnij "Ctrl", "Shift", klawisze od "1" do "9" i pchaj joya z "Fire" do góry.

MERCENARY FROM TARG / Atari / Duszek
W miejscu 03.00 można zejść do Bazy - naciśnij w tym celu "E". Terwaz wyjdź ze statku ("L") i pozbieraj trochę przedmiotów ("T").

MICROCOSM / Amiga CD - 32 / Krzysztof Turski
Spauzuj grę po intrze początkowym, e przed dolecieniem do bazy (ale nie ne sekwencji animowanej). Teraz naciśnij w kolejności: "Zielony", "Niebieski", "Żółty", "Czerwony", "Żółty", "Dół", "Zielony", "Prawy", "Czerwony", "Góra".

MIDNIGHT RESISTANCE / Atari ST / Dawid Rygielski
Wskakując na samochód uszczuplasz energię.

MIDNIGHT RESISTANCE / Commodore / Kimbol
Kiedy zginiesz, po pojawieniu się napisu "Game Over" wyjmij dysk ze stacji i 2 rezy wciśnij "Fire". Zaczeniesz level od początku, ze wszystkimi życiami (pamiętaj o ponownym włożeniu dyskietki).

MISSION IMPOSSIBLE / Nintendo / Pikuś
W 3. planszy przy ołtarzu znajduje się pomieszczenie z systemem alarmowym. Zniszcz go, a znikną wszyscy przeciwnicy na parterze. W 3. planszy rozwalisz rycerzy nie tylko ładunkami wybuchowymi, ale również 3 ciosami pięści.

MOON CRYSTAL / Nintendo / Mayhem
Pod koniec 5. levelu próbuj przechodzić przez ściany, znajdziesz ukrytą komnatę z życiem i energią.

MORPH / Amiga / Koriyo
Podczas gry wciśnij "G" - następny poziom.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL / Sega / Phlegm
1. Jeśli Twój przeciwnik przekupi sędziego, zrób tak: kiedy zawodnicy będą gotowi do meczu, naciśnij "A", "C", "C" - z sędziego zostaną cząstki.
2. Jeżeli grasz "Terminator Trolz", przed rozpoczęciem gry wciśnij "A", "C", "A", "A", "C", "B" - zostaną użyte 2 moce, ale później jeśli zrobisz tak samo będziesz miał znowu moc "SKUNK".

MYTH / AMIGA / Mr Fanta (Dymek)
Wpisz "SNUFFLECAKE".

MYTH / Commodore / Paweł Poźniak
W pierwszym etapie, aby zabić diabła musisz skoczyć na pierwszy strop i strzelać ogniem.

NEBULUS / Amiga / Marcin Tomaszewski
Wpisz "HELLOIAMJMP" - nieśmiertelność a "F1" - "F8" zmienia poziomy.

NEVERMIND / Amiga / Ninja
Na ekranie tytułowym wpisz "328 GTS". W czasie gry prawy klawisz umożliwi przeskakiwanie etapów.

NINJA GARDEN III / Nintendo / Maciek Jaźwiński
Niech: "G" - gwiazdka, "T" - twarz, "D" - dzban, "Z" - znak. Teraz: 1 - G, T, D, Z; 2 - G, D, T, G; 3. Z, G, D, T; 4 - D, Z, G, T; 5 - T, G, D, Z; 6 - T, T, Z, D; 7 - D, Z, T, G.

NINJA TURTLES II, III / Nintendo / Pikuś
Gdy gresz na 2 osoby i ktoś zostanie ukatrupiony, możesz kontynuować grę wciskając jednocześnie "A" + "B".

NOBY THE AROWARK / Commodore / Łukcio Pirat
"Dół" nad mrowiskiem - możesz strzelać.

OLIE AND LISA / Commodore / Cybarus
Zmieniеć A $ 9AEE DEC $ 95 na LDA $ 95.

OPERATION BLOOD / Atari / Herman Pustelnik
Wciśnięcie "Shift" zatrzymuje dzielenie gry nie zatrzymując celownika.

OPERATION THUNDERBOLT / Amiga / Ninja
W "High Score" wpisz "Wigan Ninja" - nieśmiertelność.

OUT OF THIS WORLD / Commodore / Kimbol
Naciśnij "P" + "D" + "S" + "Fire" - uzupełnienie żyć.

PARA ACADEMY / Commodore / Łukcio Pirat
Spacja + "B" + "C" - następny poziom.

POWRÓT NAJEMNIKA / Atari / Duszek
Na pierwszą misję weź granatnik i colta - dostaniesz dużo kasy. Strzał z dodatkowej broni - "Shift".

POWRÓT NAJEMNIKA / Atari / Konserwa
Zestrzelenie wszystkich lalek na strzelnicy daje 10000$.

PREHISTORIK / Atari ST / Mariel
Uruchom DOS i wejdź do głównego katalogu. Wczytaj "LEVEL1. PRG" - musisz przejść ten etap. Gdy to zrobisz, ukaże się katalog dysku i będziesz mógł wybrać dowolny etap.

PREHISTORIK 2 / IBM PC / Marek Pluta
Naciśnij "5" na klawiaturze numerycznej - powiększa się pole widzenia.

PREMIERE / Amiga / Koriyo
Na ekranie tytułowym wpisz "STARKPLUGS". Teraz wpisanie podczas gry "CHEAT" daje nieśmiertelność.

Tipsy

PUNCH OUT! ! ! / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
Podczas przerwy cały czas wciskaj równocześnie "A" + "B" + "Start" + "Select" - wzrośnie Ci energia. W czasie szarży Bald Bula uderz go lewym dolnym w brzuch - nokaut ne miejscu.

RESCUE RANGERS HEROES / IBM PC / Merek Pluta
W czasie gry wciśnij dwe razy "Esc" i raz "F1" - skippar leveli.

ROBBO III / Alari / Herman Puslelnik
Na pierwszym poziomia, gdy weźmiesz 2 klucze, nie otwieraj drzwi - wysedź je bombami.

ROBIN HOOD / Ninlendo / Maciek Jaźwinski
Kody (poprawka): Wall, Dubois, Cathedra, Tax, Pond, Village, Celta, Wndding (eskwencja końcowa). Po przenlesieniu na dany level Robin nie będzie mlal luku: wciśnij "Start", przejrzyj ekwipunek innych ludzi, a napewno go znajdziesz.

ROBINSON'S REQUIEM / IBM PC / Bertłomiej Cyrny
W apteczce możesz znaleźć (w kolejności alfabetycznej):

1 - ANTIBIOTIC (antybiotyk) - na stany zapalna.
2 - ANTISPASMODIC (środek antyspazmetyczny) - uamierza bol skurczu mięśni i obkurczenie naczyń krwionośnych.
3 - ASPIRIN (aspiryna) - przeciw grypie, przeziębieniom i slanom gorączkowym.
4 - BANDAGE (bandaż) - na skaleczenia i zaszyte rany.
5 - BOTTLE OF ANASTHETIC (butelke ze środkiem znieczulającym) - na liczne i dotkliwe bóle.
6 - BOTTLE OF ANTISEPTIC (butelke ze środkiem antyzakażeniowym) - używać przed zaszyciem albo zabandażowaniem rany.
7 - BOTTLE OF ANTI - VENOM SERIM (butelka z surowicą) - używać na ukąszenie i ugryzienia.
8 - BOTTLE OF MORPHINE (butelka morfiny) - narkotyk przeciwbólowy i uspokajający.
9 - CYANIDE CAPSULE (kepaułka cyjanku) - silna trucizna.
10 - DISINFECTING PELLET (pigułka dszynfekująca) - środek odkażający w pigułce (może do rozpuszczenia? - A&G).
11 - NEEDLE AND THREAD (igła i nitka do szycie ran) - mała chrurgia na duże, otwarte rany.
12 - PLASMA POUCH (woreczek z osoczam krwi) - używać przy silnych krwotokach lub dużych ubytkach krwi.
13 - SEDATIVE (środek uspokajający) - na dreszcze, dla znerwicowanych itp.
14 - SUCTION POMP (pompa ssąca) - sam nie wiam! (ale dlaczego się od razu przyznejesz? ! - A&G).
15 - SYRINGE (strzykawka) - do rublenia zastrzyków.
16 - SYRINGE OF ATROPINE (strzykawka z atropiną) - środek przeciwskurczowy i przeciwbólowy w skurczach żołądka, astmie i okulistyce.
17 - TOURNIQUET (opaska uciskowa) - używać przy krwotokach kończyn.
18 - QUININE (chinina) - środek przeciwzimniczy i przeciwgorączkowy.
19 - VITAMIN (witaminy) - niezbędne związki organiczne, które trzeba czasem uzupełniać.
SPLINT (longiete) czyli usztywnienie na złamane kończyny można wykonać z bandaża i patyków (BRANCHES), które należy ściąć z odpowiednich drzew.

ROBOCOP / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
Ne ekrenie tytulowym "A" lub "B" - skippar levell.

ROCKFORD / Commodore / Adam Trębski
Pndczas gry wciśnij "Restore", a potem "Return" - musisz zdobyć tylku 1 przedmiot.

RUNNING MAN / Amiga / Marcin Tomaszewski
W "High Score" wpisz "DdliSsKk" - nieśmiertelność.

SALOMON'S KEY / Nintendo / Mayhem
Gdy pojewi się napis "Game Over", naciśnij "A" + "B" + "Góre" - rozpoczynasz od komnaty, w której skończyłeś.

SAPER / Atari / Duszek
Naciśnij jndnocześnie "Select" + "Start" + "Option".

SAMURAI WARRIOR / Commndore / Marcin Dering
Jeko swoje imię wpisz "TOP 5".

SENSIBLE SOCCER / Amiga / Kali
Aby obronić karnego (nie dotyczy to karnycb po zakończeniu dogrywki), należy dać joystick do siebie i bardzo szybko naciskać "Fire".

SETTLERS, THE / Amiga / Mad Areck
Wpisz kod "PASSIVE" i naciśnij "Enter". Terez klikając ne strzałki obok wmieniasz misję.

S. D. I. / Amiga / Mercin Tomaszewski
Wpisz w "High Score" "ALERIC" - e w trekcie gry naciśnij dowolny klawisz funkcyjny.

SHINOBI / Atari ST / Dawid Rygielski
Wcisnij "Pause" i wpisz "LARSXVIII" - nieskończone kredyty. -

SHINOBI / Commodore / Peweł Poźniak
W pierwszym etaple, aby zabić bosse strzelej mu między oczy.

SHORT CIRCUIT / Commodore / Łukcio Pirat
Aby przejść do 2. poziomu wciśnij "^", "=", "Return".

SIERRA SOCCER / Amiga / Kali
Jeśli strzalają Ci karnego na górną bramkę, to aby obronić neleży latać joystickiem za kropką trzymając joystick cały czas do siebie.

SIM CITY / Amiga / Sir Virus
Rezydencje ("R") otaczaj parkiem. Port i lotnisko stawiaj z dala od miasta. Przy nich zawsze buduj policję i sloktrownię. Aby podnieść atrakcyjność domów buduj je przy wodzie.

SIM CITY 2000 / IBM PC / Maciej Piniewicz
Po wpisaniu "PORNTIPSGUZZARDO" otrzymujesz 200000$.

SNAKES REVENGE / Nintendo / Łukasz Czułno
"Start" + "Góra" - uzupełnienie energii. Aby pokonać końcowego bossa, należy wywebić go z komnaty i rozwalić minami. Aby pokonać Metal Gear 2 neleży strzelić rakietą w otwór i trafić w migoczący punkt.

SOCCER BALL / Nintendo / Arkediusz Sobota
Na 5. poziomie słaby punkt komputera to rzuty rożne.

SONIC 1 / Sega Mega Drive / Cubasa
W ostatniej plenezy "Final Zone" trzeba skakać do środkowej windy, gdzie jest Mr. Quik.

SONIC OF THE HEDGEHOG II / Game Gear / Piotr Banaś
W 2. etapie 2. levelu znajduje się dodatkowe życie. Można je zbierać nieskończoną ilość razy, wystarczy zeskakiwać na nie z sąsiedniej platformy (biorąc rozbieg i turlając się).

SPEED ACE / Atari / Duszek
Maksymalna prędkość na prostej: 132, na zakręcie - 135.

SPEEDBALL 2 / Amiga / Piter Guile
Najbardziej opłaca się zepalić 5 gwiazdek z boku boiska (po 2 punkty za każdą, a gdy zapalisz wszystkie, dosteniesz dodatkowe 10), albo rozwalać wrogów (przyjedzie karetka i masz 10 do 20 punktów). Jeżeli chcesz strzelać gole, kup sobie dobrego środkowego napastnika i gdy wybijają piłkę, leć naprzód, rozwal pierwszego, drugiego, podbiegnij trochę, rozwal bramkarza i gol! Skuteczność 99%.

SPELUNKER / Commodore / Kimboł
Stań blisko góry piachu i naciśnij "D" (dynamit) - wyleci ona w powietrze. Klawisz "F" uspokaja nietoperze, spacja odstrasza ducha.

SPIDERMAN 2 / Game Boy / Aby opuścić walkę z Green Goblinem, trzebe wyjść na ostatni budynek i stenąć na prawej krewędzi. Gdy goblin będzie leciał w prawo, puść linkę i leć z nim w kierunku slaktrycznej siatki. Gdy będziesz blisko, przeskocz ją saltami.

SPY HUNTER / Atari / Hermen Pustelnik
Po wjecheniu do ciężarówki wciśnij "Fire" w drugim joysticku - wyposzczasz olej na jadące za Tobę samochody.

SPY MASTER / Atari / Konserwe
Jeśli konczy Ci się czas, ne 5 sekund przed końcem wejdź do komputere. Posiedź tam parę minut i wyjdź, a czas zostanie odnowiony.

SPY WHO LOVED ME, THE / Commodore / Huk Sylwester
Podczas gry wciśnij "Freeze" na cartridga'u, z menu geme wybierz "Joyswap" i wciśnij "Fire". Gre przechodzi się sama.

STARDUST / Amiga / Kali
Rozpracoweny kod: np. poziom V - EBSUUYRRANLJ. Kolejne litery ozneczają: 1 - numer stapu (B - 2, C - 3, D - 4, E - 5); 2. - liczba żyć (B - 1; C - 2; D - 3; E - 4; F - 5; G - 6); 3. - poziom broni 3 Wsy (A - nie ma jej, S - 3, R - 2; Q - 1); 4. - poziom broni Bouncer (A - nie ma jaj, U - 5, T - 4, S - 3, R - 2, Q - 1); 5. - poziom broni Plasma (A - nie ma jej; U - 5, T - 4 i jw.); 6. - poziom broni Flamer (A - nie ma tej broni; Y - 9, X - 8 itd. - malejąco); 7. poziom broni Bruster (R - 2, Q - 1); 8. - liczba rakiet (R - 1, S - 2 itd - rosnąco); 9. - nie zmienia się; 10. , 11. , 12. - nie rozszyfrowaliśmy tego (nie szkodzi, i tak gratulujemy - A&G).

STARQUAKE / Atari / Techast
Poprawka (jeszcze raz kody do teleportów, tym razem bez błędów): "TRIAD", "COSEC", "ARTIC", CRASH, "QUARK", "ARGON".

STREET FIGHTER II / Amiga / Piter Guila
Gdy grasz Bianką, przeciwnik nie ma szans obrony przed ciosem "Fire" + "Góra" + "Lewo" (gdy stoisz z prawej strony). Aby rozwalić 3 beczki, wybierz Dhalsima i włącz "Autu - Fire".

STREET FIGHTER III TURBO / Ninisndo / Front 242 & Maciek
Podskocz gościem jak najwyżej i naciśnij "Start" - przejdziesz plenszę bez problemów.

STRIKER / Amiga / Sir Virus
Trzymając "Fire" i dając joya np. w prawo podkręcasz piłki. Nejszybeze drużyny to Brazylia, Argentyna, Włochy.

STRONGHOLD / IBM PC / Merek Pluta
Aby mieć dobrze wyszkolone jednostki, zbierz oddziały w jednym miejscu i przesuń piramidę ne 100% treningu. Jednostki przesuwa się naciskając pasek pod piramidą.

SUMMER DLYMPIAD / Commodore / Paweł Bouli - Punk
W trakcie szermierki, przed pchnięciem zastosuj ripostę - trafienie na 99%.

SUPERFROG / Amiga / Marcin Tomaszewski
Kod: "837122". Wpisz "IN" - następny level.

SUPER MARIO BROS II / Nintendo / Pinyer
Gdy jesteś na kominach, kucnij, wejdziesz do "Bonus Stage". Ne planszy 3 - 1, ok.3 cm ud przepaści na moście podskocz, dostaniesz życie.

SUPER MARIO III / Nintendo / Jankes
1. Aby dostać się do ukrytego fletu w niewidocznym kawałku mapy, musisz przejsc do świata 2 i dojść do prawego górnego rogu. Stoi tem kamień zasłaniający drogę. Aby go rozbić, musisz podejść do któregoś z chodzących po plaży żółwi, pokonac go i odebrać mu młotek (jeśli jeden go nie ma, to ma go 2.). Podejdź do kamienia, wciśnij "B", "A". Kamień zniknie. W grzybie będzie ukryta żaba, ela flet me żółw chodzący nieco dalej. Walczyez z nim, aby łatwiej wygreć bierzesz przedtem gwiazdkę. Po walce flet jest Twój. Z jego pomocą przenosisz się w wybrany świat.
2. Łatwiej zabijesz King of the Koopa, gdy wchodząc do zamku weźmiesz Roccoon Mario (szop) lub Tanooki Mario (podobny do szope). Po wejściu do ostatniej komnaty pojewi się King of the Koopa, wtedy stajeaz na kamieniech po środku. Gdy smok zionie ogniem przeskakujesz. Gdy smok podskoczy go góry, szybko uciekasz w lewo lub w prawo. Gdy smok znów skacze (na Ciebie), uciekasz na środek. Smok każdym skokiem rozbije warstwę kamieni, gdy zniszczy ostatnią - wygrałeś.
3. Gdy wciskesz z naskoku klawisz z literą "P", żółte kamienie zamieniają się w złote monety.

SUPER MARIO BROS III / Nintendo / Jacek Kowalski
Ne końcu każdej z plansz można zdobyć zneczek. Najlepiej gdy ude Ci się zabrać 3 gwiazdy.

SUPER MARIO BROS III / Nintendo / Pikuś
Na początku planszy zabij 1. potwora - nieśmiertelność.

SUPER MARIO LAND / Game Boy / Corwin Corey
Trzymając "Dół" podskocz, zaczynając od pozycji w kuckach - super skok.

SWIV / Amiga / Kulfon
Aby szybko rozwelić największe pojazdy, wlatuj pod nie i przytrzymuj "Fire" (dotyczy tylko helikoptera).

TAITO BASKETBALL / Nintendo / Pikus
Wciśnij "B", "B", "Dół", "B" - wsad dwoma rękoma.

TECHNO COP / Commodore / Aro
Jeśli masz podłączonego 2. joya, możesz zmieniać broń (poruszając go "Góra" - "Dół") i zemiast nabojami strzelac siatką.

TERMINATOR / Nintendo / Agant J - 23
T - 1000 zwab w pobliże prasy. Następnie wskocz na prasę i przejdź na jej drugą stronę. T - 1000 pójdzie za Tobą i zostanie zmiażdżony.

TERMINATOR / Nintendo / Kamil - Dracule
W 2. levelu "tył" i strzelaj do ciężarówki. W 3. levelu, eby jecheć windą, trzebe znaleźć kartę magnatyczną. Ukryta jest ona w jednym z pokoi. Ne każdym piętrze trzeba znaleźć nową kartę do windy. Na przedostatnim piętrze ukryte jest życie.

TERMINATOR II / Ninlando / Pikoś
Kiedy zginiesz, wciskaj szybko "Start" - kontynuacje gry. W szpitelu strzelej przeciwnikom tylko w nogi - dostaniesz extra giwerę.

TERMINATOR 2 / Nintendo / Msyhem
Podczas finałowej rozprawy z T - 1000 utłucz go tak, żeby zrobił się biały, terez skacz mu po głowie prowadząc go prosto do roztopionego metalu.

TETRIS / Game Boy / Corwin Corey
Na planszy tytułowej, gdzie wybierasz liczbę graczy, trzymając "Dół" wciśnij "Start". W "Typa - A" będziesz grat od 10. poziomu w górę.

THEME PARK / Amiga 1200 / Monty Pythona
Aby ominąć intro zacznij wgrywać grę od 3. dysku.

THEME PARK / Amiga, IBM PC / Mr. Fanta (Dymek)
Wciśnij "Alt" i wpisz "WKLCDMKSTIUQVAB". Plus 5000$.

THINKER / Atari / Duszek
Kody do ostatnich plansz: "Układanka = Opacusy", Kostka = Atari 130XE".

TOM & JERRY / Nintendo / M. Barszczak Mac Gyver Jr.
W 2. planszy stań przed nieruchomym krabem i trzymaj turbo strzelanie przez ok.10 minut - aż będziesz miał 9 żyć. W 6. planszy walnij w ul, potem w osę, e ta ukąsi Toma. W 8. planszy weź filiżankę a będziesz mógł nią gasić ognie. W 11. planszy weź wiertarkę, dzięki niej będziesz mógł przewiercać ściany.

TREASURE ISLAND DIZZY / Amiga / McGyver
Wpisz "EGGSONLEGS" - niesmiartelnosc.

TURTLE NINJA / Nintendo / Dziecko Wojny
Olbrzymiego szczurołapa na końcu 4. levelu rozwalaj ognistymi bumerangami. Pamiętaj, eby walić w język potwora.

TURTLES II / Amige / Kowelski Jacek
"Help" - nestępne plensza.

TUSKER / Commodore / Cybarus
Zmienić A $660D LDA #$03 na LDA #$FF.

TUSKER III / Commodore / Cyberue
Zmienić A $9281 LDA #$03 na LDA #$FF.

UFO: ENEMY UNKNOWN / IBM PC, Amige / Adeś z Klasztornej
1. Żołnierze (względnie czołgi, hoovery) strzelają często w rundzie ufoków nawet jeśli im nie każesz. Oczywiście dany ufok musi wejść w pole rażenia, nie trafić żołnierza i nie schoweć się ponownie.

UNDER A KILLING MOON / IBM PC CD-ROM / Delicjusz Złoty
4. dnia dzisiasz w siedzibie G. R. S. Gdy musisz otworzyć sejf w biurze szefe, możesz przejść przez zamknięte drzwi, zabrać stamtąd szpargały i dopiero potem otworzyć drzwi, mogąc się od razu ukryć przed czujką patrolową.
UNTOUCHABLES / Nintendo / Dracula - Kamil
W 3. levelu szybko naciskaj "Select" - nie ubywa energii.

UPIÓR / Atari / Duszek
Naciśnij jednocześnie "Select" + "Start" + "Option".

UTOPIA / Amiga / Mad Areck
Jeśli masz kłopoty z przeciwnikiem, odkryj jego miasto i wyślij tam 99 czołgów.

WARP MAN / Nintendo / Agent J - 23
Kiedy weźmiesz krzyżyk, wejdź do zmieniające kolory galaktyki po środku ekranu - jesteś w labiryncie.

WINGS OF FURY / Amiga / Mad Areck
Naciśnij "I" przy lądowaniu - pomoc.

WŁADCA / Atari / Konserwa
Ustew grę ne dwóch. Teraz zajmij graczami jek najwięcej ziemi i kupoj je jednym graczem od drugiego za darmo.

WŁADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Indy
Aby zdobyć moc mnożenia, należy kalkuletor położyc na półce przy drzwiach, gdzie zaczyna się grę, a następnie włączyć go.

WLADCY CIEMNOŚCI / Commodore / Piotr Ożóg
Moc przemiany znajduje się pod drzewem czapkowym. Klucz do mieszkania Pawlaka znejduje się pod jego dachem, między oknem i drzwiami. W komnacie z inteligentem, aby rozbić ściankę ceglaną, nelszy wywołeć spis mocy i ustawić szczotkę w poste miejsce.

WORLD BOXING / Nintendo / Łukesz Czułno
Kody: 02022441491220000000303;
03020043020100010100017; 02022441491220000000.

WORLD CUP SOCCER / Nintendo / M. Berszczak Mac Gyver Jr.
Kody: "JMKIOCBJA", "HLFGMBHFB", "ODAOMDHHA".

WORLD CUP SOCCER / Sega Mega Drive / Cubasa
Trzeba strzelać z boku zza linii pola karnego.

WORLD GAMES / Commodore / Łukcio Pirat
Aby nie spaść z byka, trzymej joya "Prawo" + "Dół".

WORLD KARATE CHAMPION / Atari / Herman Pustelnik
Jeśli dojdziesz do black, nie ruszaj się z miejsca - przeciwnik prawie zawsze zaczyna od salta w Twoją stronę. Gdy jeszcze jest w górze, wal z wyskoku (skuteczność 80%).

WWF WRESTELMANIA / Nintendo / Crush
Jeśli walczysz Your Selfem z Ultimate Warriorem, wykonaj 10 supar skoków ("A" + "B") z rzędu, a następnie daj się uderzyć - przybywe 5 jednostek energii.

WWF WRESTLEMANIA / Nintendo / Dracula
"A" + "B" - supar cios. "A" + "B" + kierunek ne slup - wejścia na stap.

VEERMER / Commodore / Iody
Aby mieć dobre plony, zakładaj plantacje wg. następującego klucza: herbate: Ankera, Bombay, Colombo, Mombasa; tytoń: Richmond, St. Luies, Mexico; kawa: Gualemala, Rio, Abidjan.

VETERAN / Amiga / Mr. Fanta (Dymek)
"Help" - zmiana misji.

VIDA X / IBM PC / Przemek Błachut
Aby przyśpieszyć niektóre czynności (nalewania szampana itp.) neciśnij "Insert" i "Del" z klawiatury numerycznej.

VIPER / Nintendo / Meyhem
Podczas gry neciśnij "Start" + "Gora" - nieograniczona ilość energii i życ. Kody: 3 - 040471; 7 - 881620.

VIZ / Amige / Kohyo
Podczas wyboru zawodnika wpisz "WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKS". Klewisze od "1" do "5" zmienieją etapy.

YOGI BEAR / Atari / Duszek
"C" - nieśmiertelność.

YOGI'S GREAT ESCAPE / Commodore / Cybarus
Zmienic A $ 0A57 LDA #$03 na LDA #$FF.

8 EYE'S / Nintendo / Pikuś
Wpisz "LKAPPPHPCG".

& kody

BATTLE ISLE
Amiga
1 gracz:
01 - CONTRA
02 - PHASE
03 - EXOTY
04 - MOUNT
05 - FIGHT
06 - RUSTY
07 - FIFTH
08 - VESUV
09 - MAGIC
10 - SPACE
11 - VALEY
12 - TESTY
13 - TERRA
14 - SLAVE
15 - NEVER
16 - RIVER
2 greczy:
01 - FIRST
02 - GHOST
03 - GAMMA
04 - MARSS
05 - EAGLE
06 - METAN
07 - FOTON
08 - POLAR
09 - TIGER
10 - SNAKE
11 - ZENIT
12 - DONNN
13 - VESTA
14 - OXXID
15 - GIANT
16 - STORM
17 - EUROP
(Kali)

BEST OF THE BEST
Nintendo
1 - 4Z17J8888
2 - MXOTJ486J
3 - FY882BHH
4 - KWF628BGY
5 - 4$KWX96O1
6 - 4$KWX9KO2
(Pan Karmu & Bogacz the Miszcz)

BIRD FIGHTER
Nintendo
1 - 9913
2 - 6317
3 - 1837
4 - 5671
5 - 3100
6 - 8418
7 - 6814
8 - 5212
9 - 5705
(Łukasz Czułno)

BOMB-X
IBM PC
01 - PLAIZ
02 - SAFES
03 - HEROS
04 - EXTAZ
05 - SLURP
06 - WOUAH
07 - HAAAA
08 - RIGOL
09 - FACIL
10 - RAPID
11 - SYMPA
12 - PRESR
13 - VATIF
14 - MONST
15 - GAMEX
16 - GATHO
17 - LIBER
18 - STRIN
19 - HAIRS
20 - SOURI
21 - EROTI
22 - VIRTU
23 - STRIP
24 - HELLO
25 - PIEDD
26 - DONNA
27 - DIVAN
28 - MINIE
29 - FORME
30 - EPOUS
31 - BELLE
32 - HABIT
33 - JARET
34 - PANAR
35 - GONAD
36 - APHRO
37 - CONTR
38 - CUISS
39 - PILEU
40 - LANGS
41 - BISOU
42 - ERECT
43 - DSOUS
44 - COMPA
45 - PANTY
46 - LOLOS
47 - SESAM
48 - ORGAS
49 - JOUII
(Michał Smajor)

CRUSTY FUN HOUSE
Amiga
2 - WHOAMANA
3 - FLANDERS
4 - OROCKMAN
5 - SIDESHOW
(Sir Virus)

DINO WARS
Nintendo
1 - 5431
2 - 9892
3 - 6315
4 - 7452
5 - 1697
(M. Barszczak MacGyver Jr.)

GEAR WORKS
Amiga
2 - 3518
3 - 6382
4 - 8427
5 - 2885
6 - 5924
(Końyo)

GEMZ
Amiga
1 - SAKE
2 - DEMAG
3 - YURI
4 - BONSAI
5 - GEMX
6 - JAPAN
(Końyo)

GOBLINS
IBM PC
02 - VQVQFDE
03 - ICIGCAA
04 - ECPQPCC
05 - FTWKFEN
06 - HQWFTFW
07 - DWNDGBW
08 - JCJCJAN
09 - ICVGCGT
10 - LQPCTJU
11 - HNWVFKA
12 - FTQKULD
13 - DCPLPMG
14 - EWDGONV
15 - TCNGTOV
16 - TCVQQPL
17 - IQONKQO
18 - KKKPURE
19 - NGOGKSP
20 - NNGWTTO
21 - LGWFFUR
22 - TQNGEVB
(Zbyszek Wątróbka)

HAGAR THE HORRIBLE
Amiga
1 - FEAFGN
2 - JUSAMK
3 - ASGAPQ
4 - UWFXPY
5 - FSXRIC
6 - DZAGTG
7 - WFYILD
(Ninja)

HOT HOCKEY
Nintendo
2 - 2437
3 - 6088
4 - 4994
5 - 6342
6 - 7153
7 - 8368
8 - 6562
(M. Barszczak Mac Gyver Jr.)

INTERCHANGE
Commodore
1 - MOON
2 - DISK
3 - DUCK
4 - GRIM
5 - TANK
6 - GOLD
7 - COLD
8 - BANG
9 - MUFC
(Kimboł)

LAST NINJA, THE
Nintendo
1 - 255555F03750645
2 - 1GGGGGGFCBG8F4G
3 - 7000005766060C0
4 - 306574742F41484
5 - 653021164004101
(Berger)

LAZARUS
Commodore
1 - SOFTWARE
2 - WORMHOLE
3 - GAMEOVER
4 - HARDWARE
5 - ENDSTAGE
(Piotr Ożóg)

LICKLE
Nintendo
02 - 4WHB
03 - AK50
04 - ZGOM
05 - VKRA
06 - LFB5
07 - MIST
08 - BITP
09 - GOWY
10 - CLUX
(Jarosław Mroczek)

METAL STORM 2
Nintendo
2 - 52146F
3 - E31572
4 - 8F1371
5 - F51372
6 - 041373
7 - A31374
(Łukasz Czułno)

POWER BLADE
Nintendo
1 - D67B3930
2 - D2BB3940
3 - DD0J66BK
4 - F7GG66D0
5 - D326BK11
6 - DB78398K
(Berger)

ROBIN HOOD
Game Boy
01 - WALL
02 - MASTER
03 - LOCKSLEY
04 - TAX
05 - DUBOIS
06 - POND
07 - CHASE
08 - VILLAGE
09 - CATHEDRA
10 - CELTS
11 - BOAR
12 - TOWN
13 - WELL
14 - TOWNHANG
15 - CHAPEL
16 - CASTLEIN
Aby wklepać te kody, należy najpierw wcisnąć 8 razy "A", a potem "B".
(Farmer)

SINK OR SWIM
Amiga
02 - BISHOPSMOVE
05 - RINGWORLD
10 - TINYBOPPERS
15 - LARRYNIVEN
20 - DOCTORWHO
25 - SOCKATTACK
30 - WHERESMEBEER
35 - STRENGTH
40 - INDIANAJONES
41 - AUNTIEJILLY
42 - BEVERLYHILS
43 - JIMBOBSFEET
44 - JAKOVONLUNA7
45 - CHUCKYCHEEKS
46 - LINFORDSHOUR
47 - WONDERSTUFF
48 - WITCHINGHOUR
49 - ANEWMACHINE
50 - GENERALALERT
51 - UNBELIVEABLE
52 - HAVEYOUGOTIT
53 - KILLERFISH
54 - THEHOLYGRAL
55 - BADBADKARMA
56 - RUTHERFORD
57 - WIZZBANGPLOP
58 - SKYSTHELIMIT
59 - NAXTPASSWORD
60 - FIELDSOFDOOM
(Marek Brenk)

SONY GAME
Amiga
1 - DIENSTAG
2 - MITTWOCH
3 - NOVEMBER
4 - DEZEMBER
5 - ALPHABET
(Końyo)

SPELLBOUND
Amiga
2 - HEAVY
3 - OUDI
4 - OYOU
5 - CAAL
6 - HYPI
7 - NTAW
8 - OMAN
(Końyo)

SUPERFROG
Amiga
02 - 234644
03 - 447464
04 - 747822
05 - 392822
06 - 446364
07 - 984448
08 - 477444
09 - 343522
10 - 882311
11 - 992334
12 - 091332
13 - 467464
14 - 818234
15 - 182394
16 - 298383
(Marcin Toamszewski)

WHO FRAMED ROGGER RABBIT
Nintendo
2 - DLT3QYBY
3 - GPLDMSRC
4 - MMCFGWXJ
5 - BGQTVKJP
6 - RTJBWN43
(Pan Kramu)

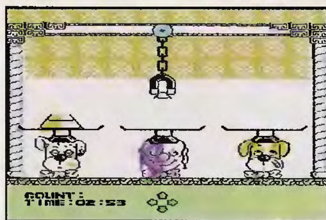
WOLF CHILD
Sega
2 - WX9F2
3 - FD4RM
4 - VGKGS
5 - J8TPR
(Piotr Bilicz)

WORLD CHAMPION
Nintendo
1 - BPGKSPGKS
2 - QQBJXQBJX
3 - QQDJVQDJV
4 - QSJENRJGX
5 - DTJFSSDGS
6 - DWBCXVDDX
7 - SZLMNXBCQ
8 - SZLMNZBBX
9 - QIJFNTLFS
(Łukasz Czułno)

Olympic I.Q.

Z początku myślałem, że jest to gra sportowa lub coś w tym stylu. Nic z tego - oto przykład na superowe łamanie głowy i wykręcanie szarych komórek. Olimpiada I.Q. to po prostu zawody na myślenie, przeznaczone dla wszystkich tych, którym nieobce jest sprawdzanie swojego ilorazu inteligencji, albo jego szkolenie [..?!].

Problemy logiczne przedstawione w tej gierce są stare jak świat, ale młodzi ludzie (czyli i Ty, który to czytasz...) [ech, bzdurstwa i pompatyka - pewnie się starzeję] powinni w tych zagadkach odkryć coś nowego. Pierwszą zagwozdką jest przewiezienie pięciu zwierzątek łódką przez rzekę. Wiadomo - wszystkie się jednocześnie nie wpakują na pokład, a pozostałe mogą się pozagryzać. I tak myślimy, jak pogodzić i przewieźć myszkę, słonia, tygrysa, kota i psa. Dalej są zadania równie trudne: przenoszenie piramidowych odważników na szalkach wagi, znajdowanie w gronie kul



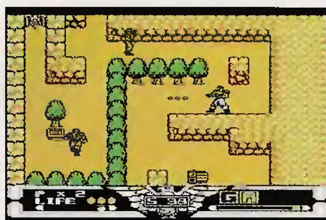


jednej, różniącej się wagą, logiczna układanka i przesuwanie bloków. Trudno cokolwiek o tym napisać, w to trzeba się pomęczyć.

"Olympic I.Q. " docenią jedynie zwolennicy rozrywek umysłowych, łamacze joypadów mogą sobie odpuścić. Grafika na poziomie, muzyka może być.

OCENA: ✔✔✔✔

Silver Eagle



Oto bajeczka: na południowym Pacyfiku jest tajna baza wojskowa, nielegalnie produkująca broń dla Trzeciego Świata. Superkomandos zrzucony nocą na jej teren musi sam ją zdemaskować i unicestwić.



Niby wszystko wygląda na schematyczną strzelankę, jednak naprawdę jest trochę inaczej. Sterując komandosem musimy przejść cztery etapy. Wymagają one refleksu i sprawności, jednak akcja nie jest bardzo dynamiczna. Można powiedzieć, że jest to taka powolniejsza strzelanka. Chodzimy po labiryntach wyspy, zbieramy amunicję, podkładamy bomby i w razie potrzeby zerkamy na kieszonkowy plan. Przeciwnicy są groźni, ale trochę praktyki wystarczy na odkrycie sposobów ich unicestwiania (dobry wyraz, bo zastępuje "zabijanie").

Grafika dobra, ale nie rewelacyjna. Animacja postaci - widok z góry, typowa dla tego rodzaju zabaw. Muzyka popiskująca. Akcja wciągająca i co najważniejsze nie zniechęcająca wysokim poziomem trudności.

OCENA: ✔✔✔✔

The Great Wall

Wielki Chiński Mur, czyli niedaleko do Moskwy. Co? A to, że w byłym ZSRR powstał Tetris, legendarna i przebojowa łamigłówka. Lecą klocki w różnych kształtach itd... Chiński mur to taka odmiana Tetrisa. Przewija się murek (nie doktor), my mamy młotek i wybijamy klocki. Wpadają one raz na lewo, raz na prawo. Jeśli wybijemy na prawo taki klocek, który jest już na lewo, wtedy znikają oba. I na odwrót. Co, nie zrozumieliście? To proste - wbić na jedną stronę to, co jest na drugiej i nie dopuścić do zapełnienia studni. Zabawa to niezła i wciągająca. Ekstra, gdy gra się we





dwóch. I można grać jako współpracownicy lub rywalizować ze sobą. Mówię Wam (piszę), jeden drugiemu wybija i to się nazywa rozrywka.

Grafika "The Great Wall" nie zachwyca, ot taka spokojna i tetrisowa. Najlepszy jest pomysł gry, jednak wybitnie ściągnięty z Tetrisa. Kto lubi logiczne zręcznościówki, będzie zachwycony.

OCENA: ✔✔✔

Poker III (5 in 1)

To pozycja dla lubiących grać w sztywne małe kartoniki, zwane popularnie kartami. Na jednej kasetce umieszczono aż pięć gierek, które pozwalają zagrać w najpopularniejsze odmiany pokera i nie tylko. I tak znajdziemy tu "King of Casino", "King Poker", "Poker" i "Black Jack" oraz "13 Cards".

Możemy grać w zwykłego pokera, pokera amerykańskiego, w Czarnego Jacka - odmianę gry znanej u nas jako Oczko. Gra w 13 kart wymaga znajomości układów pokerowych i głębszego myślenia. Wszystkie gry przedstawiają sedno karcianej zabawy, a więc nie ma tu miejsca na zbędną grafikę, rozbierające się panienki czy inne głupstwa. Oto poker na poważnie.



Grafika w "Poker III" jest porządna. Karty widać dobrze, a nic więcej chyba nie trzeba. Na koniec warto wspomnieć o instrukcji, która uczy podstawowych zasad grania w pokera, Black Jacka i 13-tki. Wydana jest ona w formie broszurki, dołączanej do każdego pudełka i jest - UWAGA - napisana po polsku!

OCENA: ✔✔✔



Bum - Nowy Rok!
I tak mamy już nowiutki jer, czyli 1995 rok. Na początek dobra wiadomość: prawdopodobnie już od przyszłego Konsolowego Świata będziemy opisywać gry na 16-bitową SEGĘ. Dzisiaj klasyka, poczciwy Pegasus, a dla nintendowców zamiast opisów gier, opis "szesnastki", czyli SNES-a. Acha, wiecie, że ceny wszystkich gier i konsol spadły? No, a od czego była ta denominacja... (cha, cha, cha)
I dajcie sobie trochę swobody,
przecież już wszystko jest w PAL-u,

BRØMBA

Konsola SUPER NES



Przedstawiam Wam konsolę, która już dawno podbiła zachodnie rynki rozrywki. Jej wielka popularność w bardziej cywilizowanych krajach stały się już codziennością, a teraz ma szansę zabłysnąć w Polsce.

W dużym pudle (nie pieski) znajdujemy konsolę, jeden joypad, komplet kabelków, zasilacz, złącze do telewizorów z wyjściem Euro i instrukcję. Zaskoczył mnie tylko jeden joypad - a co z drugim? Niestety trzeba go dokupić oddzielnie, o ile jest taka potrzeba. Kolejnym zaskoczeniem była instrukcja - tylko po angielsku i w dodatku wspominała coś o dołączonej kasetce z grą. Dokładnie oglądając zakamarki pudełka nie udało mi się znaleźć żadnego cartridge'a. No cóż, gry trzeba kupić oddzielnie.

Z podłączeniem konsoli nie miałem żadnych kłopotów. Specjalny schemat pokazuje kilka sposobów podłączenia urządzenia do telewizora i monitora. A można to zrobić przez wejście antenowe, złącze Euro, wtyczki cinch. Nietypowo rozwiązano bezpośrednie wyjścia Audio i Video. Do konsoli należy wetknąć specjalny kabelek, który zakończony jest już typowymi wtyczkami typu cinch. Trzeba pochwalić jego długość, która bardzo ułatwia wygodne ustawienie i podłączenie urządzonka.

Po zainstalowaniu konsoli zainteresowałem się manipulatorem, czyli joypadem. Jest to kawał solidnie wykonanej roboty. Wygląda na to, że wytrzyma wiele gier zręcznościowych. Umieszczono na nim przycisk w formie krzyżyka do kierowania ruchami postaci, cztery przyciski fire: A, B oraz X i Y. Ponadto są tu jeszcze guziczki Select i Start oraz dwa przyciski z wierzchu, oznaczone jako L (lewy) i R (prawy).

No dobrze - sama konsola to nie wszystko. Szybko spróbowałem włożyć do niej jedną z trzech gier, które dostaliśmy oddzielnie. Coś nie mogłem jej wetknąć... niech pomyślę... acha było włączone zasilanie (świeciła się czerwona dioda) i działała blokada. Dzięki takiemu sprytnemu mechanizmowi zabezpiecza się konsolę przed ewentualnym zniszczeniem. Mogłoby ono nastąpić, gdybyśmy wkładali lub wyjmowali cartridge podczas włączonego zasilania. No, wreszcie "Robocop 3" znalazł się w konsoli i...

Wrażenie jest naprawdę niezłe. Kolorowa grafika wysokiej rozdzielczości, a muzyka stereo cudownie pieści uszy. Biorąc pod uwagę treść, gry dla SNES-a to głównie typowe zręcznościówki, a o ich zaletach decyduje zwłaszcza dobra grafika i muzyka. SNES to ma. Co więcej? Na Zachodzie maszyna ta stała się popularna dzięki przystępnej cenie i mnogości dostępnych tytułów. A jak u nas? Cena samej konsoli wynosi trochę poniżej czterech baniek, coś około 3,8 mln zł (STARYCH ZŁOTYCH!!!). Gry na cartridge'ach są niestety drogie i szkoda, że instrukcje są tylko po niemiecku lub francusku (tak przynajmniej było w przypadku otrzymanych przez nas). Kosztują one mniej więcej o 1/3 więcej niż legalne gry na takiego peceta. Nie martwmy się na zapas, podobno są już wypożyczalnie.

Podsumowując: SNES to dobra konsola, przedstawicielka nurtu 16-bitów. Ma duże możliwości graficzne i muzyczne, których wykorzystanie zależy wyłącznie od twórców gier. Na Zachodzie (w takiej np. Anglii) gierek jest zatrzęsienie, w Polsce wszystko dopiero się rozwija. Zatem przyjdzie nam poczekać jeszcze na efekty zdobywania rodzimego rynku przez Nintendo. Czy wygra ono z innymi konsolami i komputerami - trudno jeszcze przewidzieć.

Na zakończenie dane techniczne SNES-a (w/g danych prasowych ESP):

procesor: 16-bitowy, 3.58 MHz
grafika: paleta 32768 barw
z możliwością 256 na ekranie,
dźwięk: 8 kanałów,
cartridge: standard SNES
podłączenie: telewizor PAL, monitor

BRØMBA

P.S. SNES-a otrzymaliśmy od bezpośredniego i autoryzowanego dystrybutora oryginalnych gier Nintendo w Polsce: Elemis Elektronik SA, Warszawa, ul. Matuszewska 14, tel. 679-80-41.

Wieści ze świata grania

Nintendo of America wreszcie ujawniło prasie screeny z pierwszej ukończonej (w 99%) gry dla systemu ULTRA 64. Jest to "Cruis'n USA", a nie jak wszyscy przypuszczali Wirtualny Mario czy np. Donkey Kong. Grafika prezentuje się nieźle jak na konsole, ale posiadacze pecetów z CD-ROM'ami już coś takiego widzieli - rendering i te rzeczy. Gra ta to typowy przedstawiciel "samochodówek" i opowiada o przejażdżkach po drogach i bezdrożach Stanów Zjednoczonych. Na razie mogą ją podziwiać nieliczni, ponieważ do sprzedaży detalicznej ma wejść dopiero pod koniec 1995 roku, tak jak i samo ULTRA 64.

"THEME PARK" jest obecnie na szczytach growych list przebojów dla komputerów klasy PC. A oto rewelacja: zapowiedziano wypuszczenie tej pozycji dla Super NES. Jak chwalą się autorzy gry, firma Bullfrog, gra na nintendową konsolkę ma być nawet lepsza od pecetowego oryginału. Dołożono więcej jeżdżących karuzel i innych bardziej ambitnych lunaparkowych atrakcji.

Ocean przygotował grę "THE SHADOW" dla konsol SEGA Mega Drive oraz SNES. Jest ona zrobiona na podstawie wątków z sensacyjno - fantastycznego filmu pod tym samym tytułem. Jeśli gra dorówna popularności ekranowej pozycji, to szykuje się kolejny hit.

"DYNABLASTER" - gra dla Game Boya, znana też jako "BOMBER MAN" prawdopodobnie nie ukaże się na rynku. Pomimo oficjalnych zapowiedzi i stworzeniu autorskich kopii, Nintendo nie umieściło jej na liście do wydania. Plotka głosi, że gra zostanie przerobiona tak, aby wykorzystać popularność grubasa Wario, który stał się superidolem gejmbojowych fanów.

Film kinowy "STREET FIGHTER" z Jeanem Claude van Dammem i Kylie Minogue jest już faktem. Natomiast trwają prace nad sfilmowaniem innego mordobiciowego przeboju - "MORTAL KOMBAT". Zdjęcia zlokalizowano w Los Angeles i na Tajlandii, a wśród obsady znalazł się "nieśmiertelny" Christopher Lambert. Dzieło ma być ukończone i dostarczone do kin jeszcze w tym roku (1995).

"DOOM", gra która wstrząsnęła pecetami ciągle czeka na swoją SNES-ową premierę. Tymczasem pojawiła się jej wersja dla... atarowskiej 64-bitowej konsolki Jaguar. Czyżby rzeczywiście coś drgnęło w atar-64 bitach?

CASIO reklamuje się w pismach dla angielskich graczy. Z czym? Ano z Magic Beam Diary, czyli elektronicznym notesem dla młodzików. Maszynka ta umożliwia zapamiętywanie telefonów i adresów, ale jej główną zaletę stanowi możliwość komunikacji (na podczerwień) z drugim egzemplarzem. W ten sposób można zagrać w jakąś prostą gierkę typu battle (co?) lub co najważniejsze przesyłać sobie liściki - np. na klasówce lub nudnej lekcji.

wieści uzbierał BRØMBA





GABRIEL KNIGHT

Gabriel Knight to nazwisko faceta, który mieszka sobie w Nowym Orleanie i zajmuje się badaniami nad voodoo, czyli taką murzyńsko-karaibską czarną magią, znaną z krwawych obrzędów. Nazwisko to tłumaczy się dosłownie na Gabriel Rycerz, co brzmi niemalże tak kretyńsko jak Kermit Żaba, ale będzie istotne. Otóż naszego Gabriela prześladują mary senne w postaci scen palenia na stosie, wisielców i innych przyjemności. Jednocześnie w mieście ma miejsce seria tajemniczych zabójstw wiązanych z kultem. Wszystko to uzupełnia historia łowcy czarownic, niejakiego Hansa Rittera, który w XVI wieku wykonywał swoją robotę w Nowym Orleanie, przy okazji zakochując się (zresztą z wzajemnością) w, jak się potem okazało, wiedźmie głównej - nie ma tego w grze, jest w znakomitym komiksie, sprzedawanym razem z nią.

A jeśli komuś Ritter kojarzy się z rycerzem, to dobrze - bowiem takie jest właśnie znaczenie tego nazwiska. Czy wszystko jasne? N-ty potomek nieszczęsnego Rittera musi zająć się grzechami ojców - taki zresztą jest podtytuł gry.

A gra ta jest kolejną przygodową produkcją "Sierry On-Line". Interfejs użytkownika nie zmienił się specjalnie - jak zwykle możemy coś otworzyć, wziąć, poruszyć, obejrzeć itd. Z rzeczy nowszych, istnieją 2 formy wymiany informacji: poprzez luźną pogawędkę oraz stawianie pytań. W tym drugim przypadku przenosimy się do specjalnego menu, skąd wybieramy kolejne pytania. Podobne menu będzie też służyło w trakcie gry do odczytywania wiadomości zakodowanych znakami voodoo oraz do wiadomości przekazywanych przy pomocy tam-tamów.

Sama gra zrobiona jest na zwykłym, wysokim poziomie Sierry. Większych przegięć nie stwierdzono, zwraca uwagę spore znaczenie zdobywania informacji drogą ustną. Grafika statyczna jest bardzo dobra, animacje nie gorsze, sylwetki postaci są duże i czytelne, a ich zachowania - naturalne. Dołożone też kilka scenek digitalizowanych. Muzyka po prostu rządzi, ta na końcu intra spowodowała, że obejrzeliśmy całe napisy końcowe!

Parę słow o wersji CD-ROM-owej. Niby nic - po prostu dołożone gadki. Jednak obsada aktorska! Wyliczmy: Virginia Capers (narrator) - laureatka nagrody Tony'ego i nominowana do Emmy dla najlepszej aktorki roku; Rocky Carroll (Willy Walker) - grała w "Urodzonym 4-tego lipca" i "Talk Radio"; Tim Curry (Gabriel Knight) - "Rocky Horror Picture Show", "Polowanie na Czerwony Październik", "Home Alone 2", "Trzej Muszkieterowie"; Michael Dorn (Dr John) - słynny Worf ze "Startreka: Next Generation", grał też w "Rockym";

GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS

SIERRA ON-LINE '94
CD-PROJEKT



PC 386 4 MB RAM
PC-CD
660 000 starych zł (z VAT)

MARK HAMMIL - Luke Skywalker - czy trzeba mówić więcej - i kilku mniej znanych aktorów. Wymienione tu nazwiska nie należą do pierwszego garnituru Hollywood (może poza Hamillem), ale są znane i gwarantują znakomitą jakość gadek. Co tym bardziej nakłania do grania w tą ze wszech miar godną polecenia grę.

Alex & Gawron



C.H.A.O.S. Continuum

Na początku było piwo. A potem był chaos. A teraz mamy "C.H.A.O.S. Continuum" - kolejną wśród kompaktowych gier.

Fabuła jest zagmatwana i zawiera chyba wszystkie najpopularniejsze motywy znane z podrzędnej literatury SF. Mamy więc kolonie na Marsie i innych księżycach planet układu słonecznego, łącznie z Tytanem, księżycem Saturna, gdzie rozgrywa się cała akcja. Oczywiście pojawiają się konflikty, Marsjanom się nie podoba, więc zostają przykładnie, choć niedokładnie spacyfikowani. Ich niedobitki przeżywają i oczywiście chcą się zemścić. Tak się składa, że jednocześnie na Tytanie powstaje superkomputer do badań naukowych, tak więc Marsjanie podrzucają tam małego wirusika, który powoduje, że maszyna zaczyna działać znakomicie, niestety poza kontrolą. Przy tym wszystkim, akurat prowadzono badania nad przenoszeniem się w inny wymiar i część naukowców zostaje uwięziona tamże. Oczywiście, należy coś z tym zrobić, tak wiec zostaje wysłana automatyczna sonda, której zadaniem jest uwolnienie zakładników i skasowanie samego komputera. Sondą ktoś musi kierować - jesteś nim Ty.

Przepraszamy Czytelników, żeśmy się tak rozpisali, ale fabuła to jeden z mocniejszych punktów tej gry. Sam gameplay nie wygląda już tak różowo - na środku ekranu masz widok z sondy, ładna grafika, ray - trace'owana, szkoda, że mało co się rusza. Na dole znajdują się klawisze sterowania ruchami (ruch odbywa się skokowo). Poza przemieszczaniem sonda może wykonać jeszcze parę ciekawych rzeczy. Tak wiec można, a nawet trzeba, zasysać dane z komputerów stacji - w szczególności mapy i kody dostępu, ale gra ma też zacięcie edukacyjne, i przy okazji można się dowiedzieć np. jak wygląda atom. Można też "zalokować się" na jakimś obiekcie, inaczej mówiąc, wydać polecenie automatycznego śledzenia go. Dostępne są dane ogólne dotyczące misji, można też wytworzyć anomalię czasoprzestrzenną i skryć się w niej. Wreszcie w ostateczności wystrzelić z garłacza laserowego do nadchodzącego robota strażniczego.

"C.H.A.O.S. " jednak nie jest zręcznościówką. Ma charakter labiryntówki z elementami logicznymi - całość sprowadza się do łażenia od komputera do komputera, otwierania drzwi i rozwiązywania zadań pseudointelektualnych, np. należy zapalić 5 kwadratów 16-polowej szachownicy w kolejności wskazanej przez komputer.



I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie pewien szczegół - gra jest przeraźliwie wolna, nawet jak na produkcję pod MS-Windows. Na 486 DX33 i 4 MB RAM chodziła z wyraźnym trudem, w oczywisty sposób żądając więcej pamięci. Gdyby nie ten mankament, możnaby ją uznać za znośną, w tym układzie radzimy dobrze przemyśleć zakup.

Alex & Gawron

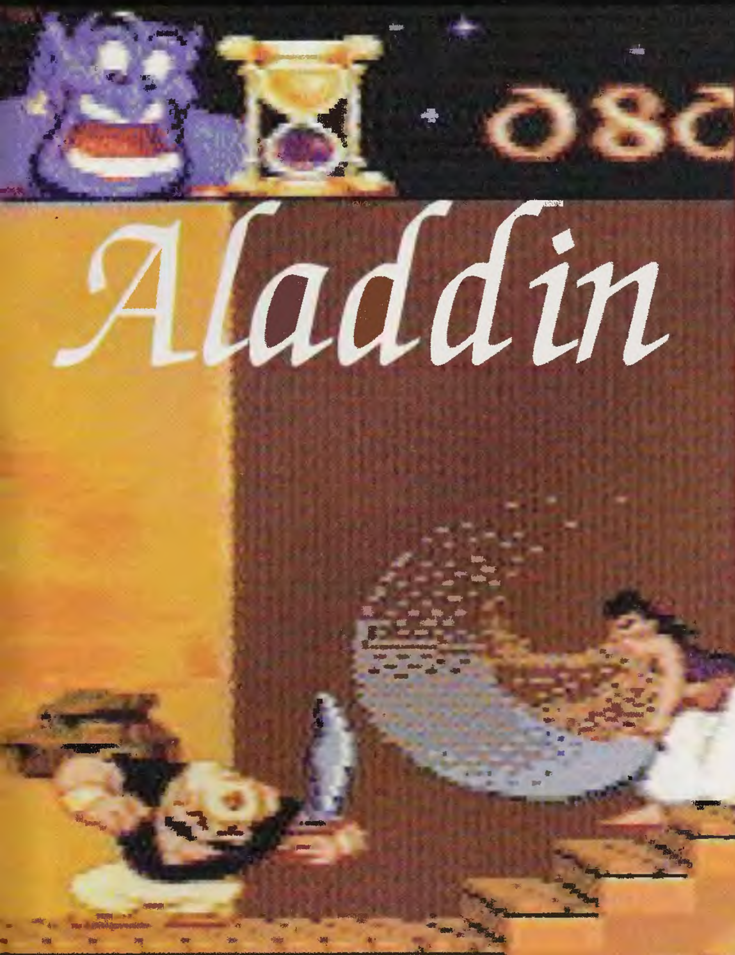
P.S. Spójrzcie na metkę - to chyba pierwsza gra, która nie rusza na 386.

C.H.A.O.S. CONTINUUM

CREATIVE MULTIMEDIA '93
CD-PROJEKT



PC 486-CD, 4 MB RAM
WINDOWS
760 000 starych zł (z VAT)



Aladdin













Niewątpliwie filmy animowane z wytwórni Walta Disneya należą do najlepszych na świecie. Pełne są one zabawnych kolorowych animacji, przepięknej muzyki i utrzymane są w swoistym klimacie. Oprócz seriali, raz do roku realizowany jest film pełnometrażowy, za każdym razem spotykający się z ogromnym zainteresowaniem nie tylko dziecięcej widowni. Właśnie jednym z takich filmów był oparty na starej baśni „Aladdin". Moim zdaniem jest to najlepszy film animowany jaki widziałem. Dlaczego o tym piszę? Ano dlatego, że niedawno pojawiła się wydana przez firmę Virgin gra oparta na tym filmie.

„Aladdin" to typowa platformówka. Wyróżnia się ona jednak piękną, kolorową grafiką, bardzo dobrym opracowaniem dźwiękowym i wprost rewelacyjną, humorystyczną animacją (cóż, Disney!). Zadaniem Aladdina, młodego chłopca, który aby się utrzymać, musi kraść jabłka z targu w Agrabah (tak nazywa się miasto, gdzie dzieje się ta historia) jest uratowanie sułtana przed niecnymi knowaniami czarownika-doradcy Jaffara. Uzurpator wraz ze swoim pomocnikiem, papugą Jago, planują zdobycie magicznej lampy, która znajduje się w jaskini cudów strzeżonej przez tajemne moce. Jedynie osoby o prawdziwie szczerym i dobrym sercu mogą przeżyć wejście do tego magicznego miejsca. Taką osobą jest właśnie Aladdin i tu zaczynają się jego kłopoty. Przed chłopcem stoi wiele zadań. Na początek musi on wydostać się z Agrabachu, by na pustyni odnaleźć część magicznego amuletu, dzięki któremu można otworzyć wejście do Jaskini Cudów. Konieczne jest też odnalezienie drugiej części amuletu, która znajduje się w posiadaniu herszta agrabahskich złodziei. Niestety, tutaj nasz dzielny bohater zostanie złapany i wtrącony do lochu, skąd oczywiście musi niezwłocznie uciec. Następnym krokiem jest odwiedzenie zaczarowanego miejsca. Musi z niego wynieść magiczną lampę, w której zaklęciem uwięziono Gina. Nie wolno jest za to dotknąć żadnych innych znajdujących się tam bogactw. Niestety małpka Abu, pomocnik Aladdina, nie będzie mogła się powstrzymać i chłopakowi przyjdzie w popłochu uciekać skacząc po zapadających się w morze lawy kamieniach, unikając jednocześnie spadających ze sklepienia głazów. Jeżeli w całości uda się dotrzeć do latającego dywanu nasz bohater będzie miał szansę na niesamowity lot. Po brawurowej ucieczce przyjdzie czas na odwiedzenie Gina wewnątrz lampy, a następnie na udanie się do pałacu sułtana i jego pięknej córki Jasmine. Ostatnim etapem będzie walka z samym złym i podstępnym Jaffarem.

Na swej drodze Aladdin spotka wiele postaci. Będą to strażnicy silni i niebezpieczni, ale niezbyt błyskotliwi i odrobinę niezdarni, fakir rzucający nożami, kościotrupy z bombą zamiast głowy, zaklinacze węży, złe giny, złowrogie posągi i wielbłądy, plujące gdy wskoczy się im na garb (swoją drogą to bardzo skuteczna i bezpieczna metoda na pozbywanie się przeciwników). Wszyscy oni, z wyjątkiem wielbłąda czyhają na życie chłopca, więc będzie on musiał robić niezły użytek z miecza i celnie rzucać jabłkami.

Na wszystkich planszach porozrzucane są różne przedmioty: jabłka, służące jako amunicja dalekiego zasięgu, drogie kamienie, podobizny Aladdina – dodatkowe życia, głowy Abu – klucze do bonusowego poziomu, podobizny Gina – żetony do bonusowego jednorękiego bandyty, czarne lampy działające jak bomby i niszczące wszystkich przeciwników na planszy, wazy będące punktami, od których kontynuuje się grę po stracie życia, i magiczne latające liny mogące przenieść do niedostępnych miejsc.

Prawie na każdej planszy znajduje się ukryty magiczny sklepik. Można tam kupić dodatkowe życia (5 kamieni) lub życzenia (10 kamieni) pozwalające na kontynuacje gry, gdy już stracimy wszystkie życia. Na koniec planszy można wziąć udział w grze w coś w rodzaju jednorękiego bandyty, tyle razy ile „Ginów" się zbierze.

Poziom trudności jest dobrany tak, że przejście pierwszych plansz nie nastręcza zbyt wiele trudności. Potem jednak zaczynają się „schody". Jest to dobre rozwiązanie, bo zarówno niewprawionym jak i wytrawnym graczom pozwala na świetną zabawę. Rewelacyjne wykonanie gry sprawia, że doskonale wczuwamy się w rolę Aladdina i w raz z nim przeżywamy przyprawiające o szybsze bicie serca emocje. Moim zdaniem Aladdin jest najlepszą platformówką na komputer Amiga (i nie tylko). W to po prostu trzeba zagrać.

BADJOY

Under a Killing Moon





W naszej dziennikarskiej karierze (to brzmi nieźle!) opisywaliśmy już rozmaite gry: słabsze, dobre, bardzo dobre, czasami wybitne. Jednak nie spotkaliśmy się z grą, która stanowiłaby tak wielki przełom w historii komputerowej rozrywki, jak "Under a Killing Moon". Nie był taką grą "Wolfenstein", "Doom" czy "Mortal Kombat". "Killing Moon" jest wyjątkowy pod każdym względem. Zresztą - poczytajcie.

NA POCZĄTEK FABUŁA

San Francisco, rok 2042. W efekcie konfliktu nuklearnego świat przeszedł znaczącą przemianę, zaś zamieszkujący go ludzie dzielą się na dwie grupy: mutantów i normali - szczęśliwców, których kod genetyczny nie uległ modyfikacji w efekcie napromieniowania. Normali jest mniej i zamieszkują nowowybudowane miasta, ruiny starych pozostały dla mutantów. Wśród nich żyje Tex Murphy (znacie go z "Maniac Mansion 2") - normal, który nigdy nie zaakceptował tego podziału.



Murphy jest prywatnym detektywem w jego najklasyczniejszym typie: w pomiętym szarym płaszczu, nasuniętym na oczy kapeluszu i papierosem w zębach. Pewnego dnia odwiedza go jego były szef z policji i ostrzega przed mieszaniem się w nieodpowiednie sprawy. Tex nie bardzo wie, o co chodzi, ale wizyta mobilizuje go do znalezienia pracy.

Następnego dnia wychodzi z domu i otrzymuje zadanie rozwiązania całkiem banalnej sprawy dotyczącej włamania do pobliskiego antykwariusza. Przy tej okazji poznajesz jego znajomych: uroczą kioskarkę, dobrodusznego właściciela baru, upierdliwego antykwariusza, zabawną właścicielkę pizzerii i srogiego z wyglądu, ale miłego komisarza policji. Po rozwikłaniu pierwszej zagadki Murphy otrzymuje następne zadanie: tajemnicza księżna poleca mu odnalezienie równie tajemniczej statuetki. Gdy już to uczyni, zostaje, niestety, napadnięty i traci przedmiot. W zamian za udowodnienie zdrady męża właścicielki pizzerii dowiaduje się od niej o szczegółach napadu. Tropy prowadzą do byłego szefa. Gdy Tex do niego dociera, ten jest już agonii. Ostatnie jego słowa i dalszy przebieg akcji klarują główną intrygę. Otóż tajemnicza, potężna, istniejąca od wieków sekta pod hasłem walki o czystość genetyczną szykuje straszliwy plan: osiedlenie na stacji kosmicznej wybranej grupy normali i kasację całej reszty istot ludzkich na Ziemii. Ostatnią osobą, która może temu zapobiec, jest Tex Murphy.

Więcej tajemnic nie zdradzimy, i tak opowiedzieliśmy już połowę gry. Dodajmy tylko, że cała rozgrywka na Ziemii jest tylko elementem wielkiej walki między Dobrem a Złem, walki, w której wszelkie dobro uosabia The Great P.I., czyli Wielki Prywatny Detektyw - bóg wszystkich detektywów.

COŚ O TYM, JAK SIĘ GRA

"Killing Moon" jest przygodówką. Tex bardziej polega na sile swego umysłu, niż na sile mięśni, zaś spluwę nieszczęśliwie traci na samym początku gry. Tak więc rozwiązywanie zagadek polega na przemieszczaniu się z miejsca na miejsce, dokładnym oglądaniu wszelkich śladów, znajdowaniu i odpowiednim używaniu przedmiotów oraz prowadzeniu rozmów.

Jeśli chodzi o przedmioty, sprawa jest prosta: możesz ich dowolnie używać, oglądać je dokładnie (czyń to często, bo zawsze można coś ciekawego znaleźć), można wreszcie łączyć ze sobą przedmioty, np. płytę kompaktową z czytnikiem i monitorkiem, aby otrzymać ładniutki zestaw audio-video, przy pomocy którego otworzysz sejf zabezpieczony analizatorem głosu ludzkiego. Innym ciekawym motywem, pojawiającym się parę razy w trakcie gry, jest składanie do kupy podartych listów - bardzo ładnie zrobiona układanka.

Bardzo ważną rolę w grze odgrywają rozmowy. Rozmowa może przebiegać na 2 sposoby: albo wypytujesz delikwenta o rozmaite rzeczy (a pytać trzeba wszystkich i o wszystko, bo w ten sposób wiele się dowiesz), albo też prowadzisz wymianę zdań. W tym drugim przypadku po każdej ripoście partnera masz do wyboru 3 sposoby prowadzenia rozmowy, przy czym widzisz tylko, jaka będzie tonacja wypowiedzi Texa, nie zaś co dokładnie on powie. Na tę okoliczność zdarzają się zabawne numery, np. wybierasz "W stylu Humphrey'a Bogarta" a słyszysz "Czy możesz mi podać to nazwisko?" albo "Patetycznie i z honorem" (2 facetów trzyma Texowi lufy przy głowie) i słyszysz błaganie, aby go nie zabili - zresztą cała gra jest nasycona humorem, z jednej strony zwariowanym, a z drugiej - bardzo czarnym - obie te odmiany strasznie nam się podobają.



Nie ma w "Killing Moonie" dużych przegięć, jeśli chodzi o fabułę. Przedmioty są widoczne, najczęściej umieszczone w sensownych miejscach i spełniają swoje założenia początkowe, np. śrubokręt służy do odkręcania śrub, a nie mycia zębów czy innych cudów, jakie czasami mają miejsce w innych grach. Precyzja wykonania budzi najwyższy podziw - jeśli biurko ma 4 szuflady, to wszystkie 4 dają się otworzyć (nawet jeśli nic w nich nie ma), a jeśli za którymś obrazem znajduje się sejf, to dają się odsunąć wszystkie obrazy w danym pomieszczeniu.



Trzeba tu też wspomnieć o nowatorskim systemie podpowiedzi. Otóż poszczególne problemy do rozwikłania zostały od siebie oddzielone i podzielone na podproblemy, np. aby dowiedzieć się, kto obrabował antykwariat, musisz najpierw przekonać pijaczka, aby Ci udzielił informacji. Rozwiązanie danego podproblemu składa się z kilku kolejnych kroków. Komputer odznacza te, które już wykonałeś, zaś możesz dowiedzieć się, co powinieneś w danej chwili zrobić, tracąc 4 punkty z posiadanej puli (w sumie można nabić 1000, ale można też mieć konto ujemne). Podpowiedzi nie są jednak łopatologiczne - mówią, jaki masz znaleźć przedmiot, ale nie mówią, gdzie on jest, tak więc nawet po ich użyciu gra nie jest całkiem banalna.

A TERAZ Z GRUBEJ RURY

Kilka słów prawdy o "Under a Killing Moon". Wykrzykniki sobie darujemy, bo zajęłoby zbyt wiele miejsca. Po pierwsze, gra zajmuje 4 dyski CD-ROM, czyli 2,4 gigabajta. Po drugie - wszystkie przerywniki to sceny, w których wycięto sylwetki aktorów i osadzono je w renderowa-

Wytęż wzrok i odszukaj 640x480 szczegółów, którymi różnią się te obrazki.



4 MB RAM



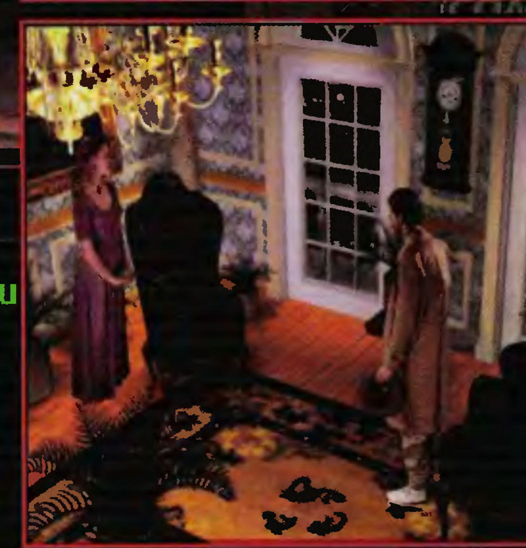
16 MB RAM



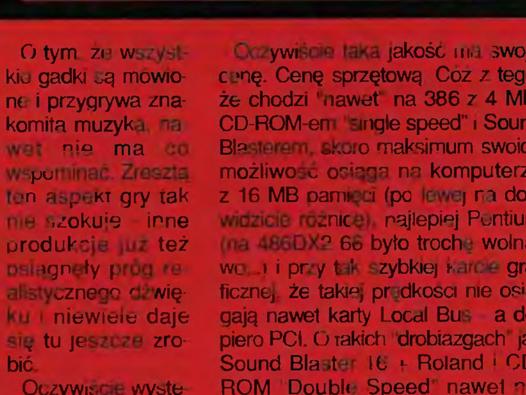


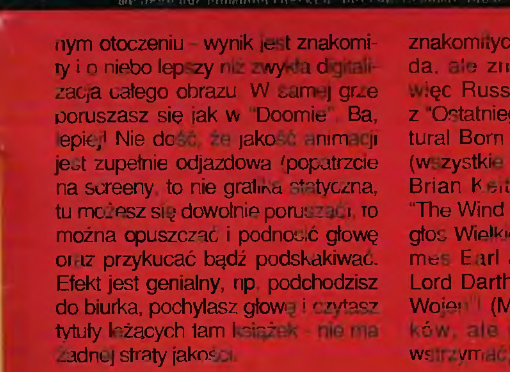


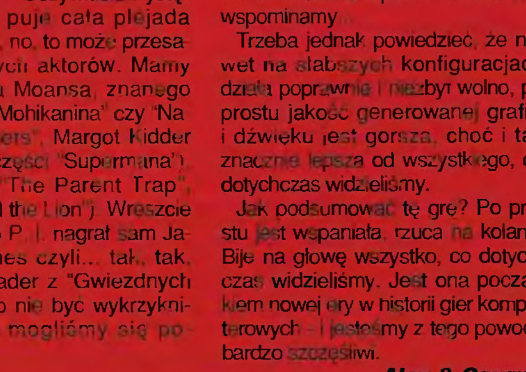












nym otoczeniu - wynik jest znakomity i o niebo lepszy niż zwykła digitalizacja całego obrazu. W samej grze poruszasz się jak w "Doomie". Ba, lepiej! Nie dość, że jakość animacji jest zupełnie odjazdowa (popatrzcie na screeny, to nie grafika statyczna, tu możesz się dowolnie poruszać), to można opuszczać i podnosić głowę oraz przykucać bądź podskakiwać. Efekt jest genialny, np. podchodzisz do biurka, pochylasz głowę i czytasz tytuły leżących tam książek - nie ma żadnej straty jakości.

O tym, że wszystkie gadki są mówione i przygrywa znakomita muzyka, nawet nie ma co wspominać. Zresztą ten aspekt gry tak nie szokuje - inne produkcje już też osiągnęły próg realistycznego dźwięku i niewiele daje się tu jeszcze zrobić.

Oczywiście występuje cała plejada znakomitych..., no, to może przesada, ale znanych aktorów. Mamy więc Russella Moansa, znanego z "Ostatniego Mohikanina" czy "Natural Born Killers", Margot Kidder (wszystkie 3 części "Supermana"), Brian Keith ("The Parent Trap", "The Wind and the Lion"). Wreszcie głos Wielkiego P. I. nagrał sam James Earl Jones czyli... tak, tak, Lord Darth Vader z "Gwiezdnych Wojen"! (Miało nie być wykrzykników, ale nie mogliśmy się powstrzymać).

Oczywiście taka jakość ma swoją cenę. Cenę sprzętową. Cóż z tego, że chodzi "nawet" na 386 z 4 MB, CD-ROM-em "single speed" i Sound Blasterem, skoro maksimum swoich możliwość osiąga na komputerze z 16 MB pamięci (po lewej na dole widzicie różnicę), najlepiej Pentium (na 486DX2 66 było trochę wolnawo...) i przy tak szybkiej karcie graficznej, że takiej prędkości nie osiągają nawet karty Local Bus - a dopiero PCI. O takich "drobiazgach" jak Sound Blaster 16 + Roland i CD-ROM "Double Speed" nawet nie wspominamy...

Trzeba jednak powiedzieć, że nawet na słabszych konfiguracjach działa poprawnie i niezbyt wolno, po prostu jakość generowanej grafiki i dźwięku jest gorsza, choć i tak znacznie lepsza od wszystkiego, co dotychczas widzieliśmy.

Jak podsumować tę grę? Po prostu jest wspaniała, rzuca na kolana. Bije na głowę wszystko, co dotychczas widzieliśmy. Jest ona początkiem nowej ery w historii gier komputerowych - i jesteśmy z tego powodu bardzo szczęśliwi.

Alex & Gawron

O SZOPENIE, CZYLI RAPORT Z OBLĘŻONEGO MIASTA IV

Zbierało się nam na ten tekst od dawna, ale "Under a Killing Moon" stał się katalizatorem. Cóż, powiedzmy sobie szczerze, Przyjaciele Czytelnicy, czasy 386-tek już dawno odeszły w siną dal. Owszem, mało jest gier, które koniecznie wymagają 486 (a dokładnie - znamy jedną "C.H.A.O.S. Continuum" opisywaną w tym numerze). Niemniej jednak moc obliczeniowa tych miłych maszynek przestaje do czegokolwiek wystarczać. Tak było już z "Doomem", tak jest z wszystkimi symulatorami lotu (choćby "Pacific Strike" czy "Strike Commander"), ba nawet mordobica, jak "Rise of the Robots" czy "Mortal Kombat" lubią chodzić na szybszych komputerach.

Podobnie rzecz ma się z pamięcią: były ze 2 produkcje, które żądały obowiązkowo 8 MB (zresztą strasznie badziewne), natomiast sporo gier lepiej chodzi z taką ilością pamięci (można sobie pozwolić na cache dyskowe, nie trzeba bootować komputera z dyskietki) - w szczególności tyczy się to pozycji pod "Windows" - pojawia się ich ostatnio sporo i są niekiedy całkiem ciekawe.

Dochodzi do tego problem kart dźwiękowych: Sound Blaster odchodzi do lamusa, na jego miejsce wchodzi "Gravis" dzieląc się rynkiem z "Sound Blasterem Pro" i "Rolandem MT-32" zaś gdzieś nad tym wszystkim wisi cień "Sound Blastera AWE32", który jest na razie drogi, ale za jakiś czas... kto wie?

Na to wszystko nakładają się jeszcze sprawy związane z nośnikiem - CD-ROM-owe gry umocniły się na rynku, wiele produkcji nie jest w ogóle wydawanych w wersjach dyskietkowych, a jeśli już są, to mocno okrojone. Dyskietkowe wersje gier nieprędko całkowicie znikną, ale jednak to rynek gier na srebrnych (a w Polsce czasami złotych...) płytach będzie się rozwijał dynamiczniej.

Gdzieś na marginesie tych rozważań należy też pamiętać o wydajniejszych kartach graficznych (obowiązkowo 1 MB, najlepiej Local Bus) i większych twardych dyskach.

Na koniec tych rozważań tradycyjnie prosimy o nieprzysyłanie zdechłych kotów do redakcji - nie zmieni to, niestety, sytuacji, my zaś i tak pamiętamy, że piszemy dla Czytelników, którzy niekoniecznie mają najnowszy sprzęt. Zresztą obciążenia związane z zakupem lepszych części są takie same dla nas, jak i dla Was, szczególnie że Naczelny jak na razie nie kwapi się do rozdawania pracownikom prywatnego sprzętu. I tym pesymistycznym akcentem...




Amazon Guardians of Eden

Gra "Amazon" jest produktem firmy Access Software znanej między innymi z takich pozycji jak "Countdown" czy "Crime Wave". Pomimo tego, że została wydana dwa lata temu, gra nadal potrafi zaskoczyć świetną dygitalizowaną grafiką oraz udaną syntezą mowy. Ciekawy scenariusz i prostota obsługi sprawiają, że "Amazon" jest atrakcyjnym kąskiem dla wielbicieli przygodówek. Wydaje się na tyle prosta, że każdy choć trochę obeznany z grami przygodowymi powinien ją skończyć w parę wieczorów. Poniższy sposób przejścia "Amazona" piszę przede wszystkim z myślą o początkujących graczach oraz tych, którzy zatkali się w którymś miejscu i nie mogą popchnąć akcji do przodu.

Na początek trochę informacji o działaniu gry. Postacią bohatera kierujesz za pomocą kursorów lub myszki. Główną część ekranu zajmuje widok miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz. Pod nim mieści się listwa z ikonami poleceń. Oto ich funkcje:

- oko - kliknięcie na przedmiocie - wyświetlenie opisu;
- dłoń - wykonywanie czynności typu "popchnij", "otwórz";
- ręka - służy do brania przedmiotów;
- plecak - spis przedmiotów niesionych przez naszego bohatera; kliknięcie na przedmiocie, a następnie na OK, powoduje zmianę kursora w ten przedmiot i daje możliwość użycia go; żeby użyć jednego przedmiotu na drugim należy kliknąć myszą na jego obrazku i trzymając przycisk przesunąć go na drugą rzecz;
- schody - wspinanie się na drzewa, schody itp. ;
- chmurka - rozmawianie z innymi postaciami;
- exit - służy do szybkiego opuszczania komnat;
- znak zapytania - podpowiedzi dawane przez komputer; należy korzystać z tej opcji rozważnie, bo jest ich ograniczona liczba;
- dyskietka - nagranie/wczytanie stanu gry;
- naciśnięcie w czasie gry CTRL+Q - wyjście do DOS-u.

Tyle o sterowaniu grą, teraz opis jej ukończenia.



Część 1

Gra rozpoczyna się krótkim, ale efektownym intrem. Rozgrywkę zaczynasz przed budynkiem firmy, w której pracujesz. Wejdź do środka. Weź wieszak, a następnie pójdź do końca korytarza w lewo. Otwórz drzwi i wejdź do pokoju. Dowiesz się, że Twój brat Allen zaginął podczas ekspedycji do Amazonii. Szef zaproponuje Ci dzień urlopu i zostaniesz automatycznie przeniesiony do swojego mieszkania. Weź ze stołu nóż do papieru i użyj go rozcinając paczkę leżącej przy drzwiach. Podnieś klucz i list.



Część 2

Wyjdź z mieszkania - znajdziesz się z powrotem przed budynkiem firmy. Wejdź do środka i w drugie drzwi na prawo. Weź ze ściany lotkę (obok tarczy) i dmuchawkę. Otwórz kluczem szafkę i weź z niej taśmę. Otwórz książkę i przeczytaj rozdział. Podnieś z biurka film, włóż go do przeglądarki, zaciągnij rolety i włącz urządzenie na parę chwil. Teraz wyjdź z powrotem na parking i pojedź do domu. Weź pobłyskujący pierścionek z przewróconego fotela i przesłuchaj znalezioną taśmę. Następnie wróć do firmy i wejdź w pierwsze drzwi na prawo. Otwórz klatkę i weź szczura. Z szafki weź butelkę alkoholu. Wyjdź na korytarz i użyj szczura strasząc sekretarkę. Otwórz szafkę nad biurkiem i weź dwa klucze. Wejdź w drugie drzwi, zdejmij ze ściany tarczę i użyj kartkę z kodem na sejfie. Weź z niego gotówkę. Kluczem otwórz oszkloną szafkę i weź z niej napój. Idź na parking. Kluczem otwórz bagażnik zielonego samochodu i weź łom oraz nożyce do drutu. Wróć do pomieszczenia z klatką. Zmieszaj alkohol z napojem, postaw mieszankę na palniku i uruchom go. Poczekaj, aż zmieni kolor. Weź butelkę, włóż do niej lotkę, a następnie lotkę wsadź do dmuchawki. Wejdź w ostatnie drzwi na prawo. Wdrap się na drzewo i strzel w strażnika. Szybko zejdź i odetnij nożycami kubeł na śmiecie. Z ziemi podnieś klucz, użyj go na drzwiach i wejdź do groty. Po chwili z niej wyjdź, weź kosz na śmieci i wejdź z powrotem.

Część 3

Pociągnij dźwignię w ścianie. Otwóż łomem prawą dolną szufladę, weź z niej kompas, mikrofilm i mapę. Wróć na parking. Za pomocą wieszaka otwórz samochód z prawej strony i włącz w nim reflektory. Wróć do budynku i pogadaj z bibliotekarką. Powiedz, że w jej aucie palą się światła, a kiedy odejdzie obejrzyj mikrofilm na przeglądarce. Wyjdź na parking i wsiądź do samochodu.

Część 4

Podejdź do cysterny. Weź kanister, otwórz drzwiczki i podnieś papierosy. Teraz podejdź do roweru i weź pompkę.





Wejdź do budynku i zagadaj z celnikiem (1, 1, 2, 2) - okaże się, że bez łapówki ani rusz. Zaoferuj facetowi pieniądze - dostaniesz wizytówkę. Pokaż ją barmanowi w sąsiednim pomieszczeniu i pogadaj z pilotami. Po chwili znajdziesz się na pokładzie samolotu zmierzającego do Rio Blanco.

Część 5

Szybko okaże się, że facet, który Cię wiezie, jest nasłany i trzeba się go pozbyć. Nie ma znaczenia, co mu powiesz, i tak będzie chciał Cię zabić. Gdy zakończy rozmowę podejdź do klatki z kurami. Pociągnij za rączkę w momencie, gdy bandzior zacznie się niecierpliwić i podejdzie bliżej. Już po kłopocie. No, może niezupełnie. Zostałeś bowiem w samolocie bez pilota, w dodatku z uszkodzonymi sterami. Podnieś spadochron i użyj go na klamce. Wejdź do kabiny. Pociągnij za czerwone gałki, potem za wajchę obok lewego steru, wreszcie za sam ster.









Poczekaj, aż samolot wpadnie do jeziora. Posuń drewniane pudło, następnie otwórz skrzynkę z napisem RAFT i wyjmij z niej ponton. Nadmuchaj go pompką wypłyń na jeziorze.

Część 6

Weź żelazny pręt leżący na ziemi. Z wózka stojącego na placu weź paprykę. Po lewej stronie ekranu jest bar. Wejdź do niego kilkakrotnie. Za którymś razem będzie pusty. Weź ze stolika ser, talerz, pieniądze i zapalniczkę. Podnieś nóż leżący na ladzie. Posiekaj nożem paprykę i wsyp ją do potrawy stojącej na ladzie. Gdy chłopak na posyłki weźmie danie i wyniesie je, odczekaj chwilę, a następnie wyjdź i udaj się do hotelu. Podnieś ze schodów pułapkę na myszy, załaduj ją serem i odstaw. Poczekaj, aż szczur się złapie i weź z jego nory pieniądze. Podnieś słuchawkę od telefonu, wrzuć monetę i wykręć numer. Poczekaj, aż telefon zadzwoni trzy razy i odłóż słuchawkę. Udaj się z powrotem do baru. Na pytania dziewczyny odpowiadaj 3, 3, 2. Wyjdź na zewnątrz i weź drabinę (!) Idź do sklepiku i kup tam wiosło, sieć, maczetę, korzenie i amunicję. Gdy wyjdziesz ze sklepu nieprzyjemny typ będzie bił chłopca. Idź za hotel, ustaw drabinę, wejdź na nią i za pomocą pręta strąć szyld. W nagrodę dostaniesz od chłopaka bryłkę złota. Wsiądź do łódki stojącej przy nabrzeżu.



Część 7

Teraz musisz działać bardzo szybko. Radzę nagrać stan gry na dysk przed dalszą zabawą. Daj bratu amunicję, posuń metalową płachtę i korzeń leżący w lewym dolnym rogu. Przełącz sterowanie na Mayę klikając kursorem na jej zdjęcie. Weź pnącze z lewej strony ekranu i "zaceruj" dziurę w moście. Przełącz sterowanie z powrotem na Jasona i przejdź przez most. Zaoferuj kapitanowi statku złoto i papierosy, a zabierze on Cię na pokład.

Część 8

Poczekaj, aż strażnik przejdzie na niewidoczną stronę statku. Weź trzcinkę z prawej strony ekranu, wrzuć do wody korzenie ze sklepu w Rio Blanco i wskocz do wody. Gdy już dopłyniesz do burty wejdź na pokład. Podnieś wędkę, otwórz skrzynię stojącą na pokładzie i weź z niej harpun. Idź do stojącej na dziobie armatki. Przesuń stojącą obok skrzynkę i załaduj armatkę harpunem. Poczekaj, aż strażnik podejdzie i odpal mu w brzuch. Podejdź do okienka na rufie i za pomocą wędki wyciągnij klucz. Otwórz nim drzwi na dziobie, wejdź do środka i zasuń skobel. Podejdź do szafki po prawej stronie i wyjmij z niej butelkę. Ze stołu weź szalik i użyj go na butelce, a następnie użyj zapalniczkę na butelce. Przetnij sznury krępujące Mayę. Otwórz okienko, wrzuć tam butelkę i szybko opuść pomieszczenie. Znajdujesz się teraz w wiosce buszmenów. Za pomocą sieci wyłów z rzeki skrzynkę. Spod kamienia wyjmij robaka i użyj go jako przynętę (do wędki). Złów pływającą w rzece rybę i podejdź do ogniska. Wrzuć do niego rakietę wyjętą z wyłowionej skrzynki. Teraz jako Maya zerwij ziele rosnące po prawej stronie ekranu. Z jednej z chat weź łyżkę. Postaw garnek na ognisku i wrzuć do niego rybę, roślinę oraz wodę z kamistra. Nabierz łyżką napoju i daj leżącemu chłopcu - w nagrodę dostaniesz canoe.

Część 9

Radzę teraz ponownie nagrać grę, bo kierowanie łódką to najtrudniejszy i przy okazji najbardziej wkurzający element gry (za dwunastym razem odgłos łodzi rozbijającej się o kamień może doprowadzić do apopleksji). Płynąc musisz omijać skały i wpływać kolejno w dolną, górną, górną i dolną odnogę. Dopłyniesz do osobnika zwanego Hansem, który sprawia problemy i nie chce gadać, dopóki mu nie dasz kompasu i mapy. Gdy to zrobisz dziadek stwierdzi, że Ci pomoże, jeśli przyniesiesz mu dziennik i szmaragd. Musisz się zgodzić. W dżungli zmajstruj skocznię z kawałka blachy i skały. Wejdź Jasonem na skocznię, a Mayą skocz na drugi koniec z pnia. W razie kłopotów zrób to samo, tylko niech Maya stanie na desce, a Jason niech skacze. Wejdź Mayą po roślinach na górę i użyj liny. Gdy przedostaniesz się na drugie drzewo, zrzuć linę na dół. Jako Jason wejdź na górę. Niech Maya stanie w koszyku po prawej stronie, a Jason niech pociągnie za linę. Jako Maya wejdź do chaty na drzewie.

Część 10

W środku znajdziesz kilka przeterminowanych szkieletów. Weź klucz z szyi jednego z nich. Otwórz nim skrzynię i weź z niej rękopis. Rozwal maczetą trzcinę z tyłu, znajdziesz jeszcze jeden szkielet. Ma on na szyi pojemnik, który należy potraktować maczetą i wyjąć z niego szmaragd. Opuść chatę i wróć do Hansa (Nie ze mną te numery...). Opowie on wreszcie, co wie na interesujące Cię tematy. Musisz znowu płynąć łodzią. Tym razem płyń w górę, dół, dół i górę. Dopłyniesz do obozowiska przedstawionego w czołówce.

Część 11

Weź klucz leżący na ziemi koło zabitego kierowcy. W namiocie obok znajdziesz karnister, obok łańcuch, a w skrzynce u dołu ekranu licznik Geigera. Podejdź do jeepa, pociągnij linkę w wyciągarce i użyj łańcuch podcinając pniak. Wlej benzynę z karnistra do baku, zatkaj wlot i uruchom silnik. Podejdź do maski i uruchom wyciągarkę. Podejdź do namiotu na ziemi i porusz go. Weź z pudełka dynamit. Użyj kilka razy licznika na krzakach, potem porusz liście u góry ekranu i weź z drzewa grot strzały. Opuść obozowisko i płyń w górę, górę, górę, dół i górę.

Część 12

Miłe spotkanie sam na sam z Mayą zostanie przerwane. Pociągnij za korzeń na skale i włóż grot strzały w otwór. Wejdź do środka i schowaj się za kolumną. Gdy Sanchez zastrzeli łuczniczki zmieszaj dynamit z zapalniczką, połóż bombę na moście i uciekaj do widocznego w oddali miasta.

Część 13

Weź dzidę oraz sznurówkę i zmieszaj je ze sobą. Nożem przetnij łodygę zwieszającą się z sufitu i użyj go na włóczni. Wybierz włócznię ze spisu przedmiotów i potwierdź wybór przez OK. Kiedy mrówka zacznie zlizywać sok z kwiatu podejdź i zabij ją naciskając kursor do góry. I to już jest koniec gry. Pozostaje tylko obejrzeć animowaną końcówkę i napisy.

FROGGER



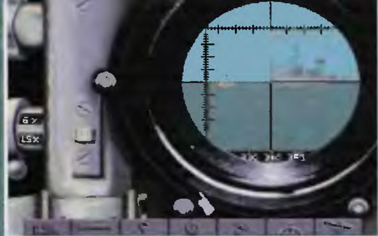



Spis treści 1994

W spisie kolejno wymieniono: tytył gry, numer, w którym została zamieszczona, numer strony, rodzaj tekstu. W następnym numerze podamy spis recenzji konsolowych.

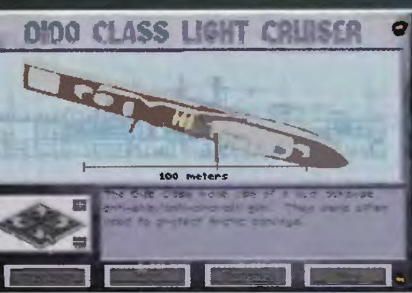
Solutiony:

N - NEWS
P - PRZEGLĄD
O - OPIS
S - SOLUTION



Aces of the Deep

Każdy rodzaj wojsk ma swoje elitarne oddziały. Wyróżniają się bądź swoją małą liczebnością, doskonałym wyszkoleniem bądź też wreszcie wyjątkowo dużym ryzykiem, które



podejmują podczas swoich działań. Wśród ludzi służących na morzu są nimi niewątpliwie członkowie załóg okrętów podwodnych.

Najbardziej znanymi łodziami podwodnymi są zaś niemieckie U-booty z czasów II wojny światowej. Nic dziwnego: nigdy wcześniej, ani też później nie prowadzono wojny podwodnej na taką skalę. Zebrała ona ogromne żniwo wśród aliantów, jak i Niemców (jako że wśród państw Osi praktycznie tylko oni stosowali okręty podwodne jako broń strategiczną). U-booty zatopiły statki o łącznym tonażu 23 milionów ton stwarzając w pewnym momencie realną groźbę całkowitego odcięcia Anglii od dostaw sprzętu i żywności, co byłoby początkiem jej klęski. Jednocześnie z 40 tysięcy niemieckich marynarzy pełniących służbę na łodziach podwodnych powrócił do domu jedynie co czwarty, a na dnie do dzisiaj spoczywa ponad 780 okrętów, na których służyli...

Polska telewizja wyświetliła jakiś czas temu film "Das Boot" oparty na powieści Lothara - Gunthera Buchhaima pod tym samym tytułem. Wszyscy, którzy po jego obejrzeniu chcieli sprawdzić siebie w roli kapitana okrętu podwodnego, mogą teraz to zrobić. Rzecz jasna dzięki swoim komputerom i firmie Dynamix. Najnowszym jej produktem jest bowiem symulator "Aces of the Deep" pozwalający objąć dowództwo na niemieckich okrętach podwodnych od typu II poczynając, a na typie IXD kończąc.



Kogo bić?

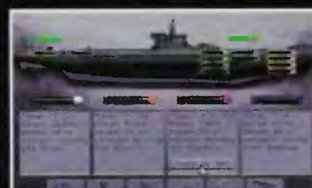
Grać w "Aces of the Deep" można na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest wykonywanie pojedynczych misji. Mamy ich pod dostatkiem - od treningowej, dzięki której zapoznamy się z naszym okrętem i nauczymy się sprawnie nim dowodzić, aż do niezwykle trudnej i niebezpiecznej, dziejącej się pod koniec wojny, w której atakujemy dobrze broniony konwój i to na dodatek w pobliżu wrażych brzegów. Ich zaletą jest to, iż wroga nie musimy szukać, zawsze jest gdzieś w pobliżu. Oczywiście możemy też sami zaprojektować sobie scenariusz - co sprowadza się do wybrania terenu działań, czasu i rzecz jasna biorących w walce udział jednostek (konwój, albo też statek wojenny); możemy także zażyczyć sobie, by nasz okręt był częścią "wilczego stada".

Oczywiście znacznie ciekawszym (no, jak dla kogo) jest tryb "Campaign", w którym wypływamy na kolejne patrole. Rzecz jasna wtedy ewentualnych "smacznych kąsków" do zatopienia trzeba sobie samemu poszukać. Jest to czynność bardzo uciążliwa - jako że obszar naszych działań jest olbrzymi (cały Ocean Atlantycki i jeszcze troszkę), a jedyną pomocą są radiogramy z dowództwa (i tak w większości przypadków wyznaczające nam jedynie nowy obszar do patrolowania). Na szczęście jednak nasz pokładowy zegar wyposażono w cudowne przyciski służące do jego przyspieszania - nawet kilka tysięcy razy.

Dowodzenie

"Aces of the Deep" to typowy symulator "komnatowy". Dzięki umieszczonej na dole ekranu listwie ikon przemieszczamy się po okręcie, udając się bezpośrednio do różnych pomieszczeń. W nich zaś wydajemy komendy klikając myszką na różnych gadżetach wiszących na ścianach, bądź też na dodatkowych ikonach na wspomnianym już pasku. Większość komend ma swoje skróty "klawiszowe", bardzo ułatwiające szybkie wydawanie rozkazów. Do swej dyspozycji mamy też zawsze rurę głosową, pozwalającą komunikować się z najważniejszymi naszymi podwładnymi (główny inżynier, nasłuchowiec, torpedyści itp.) i wydawać im rozkazy.

Najważniejszym pomieszczeniem na każdym okręcie podwodnym jest centrala. Tutaj zamontowano wskaźniki nawigacyjne i techniczne (prędkościomierz, kompas, głębokościomierz) jak też i urządzenia służące do sterowania okrętem. Znajduje się tutaj także przelicznik torpedowy TDC, jednakże najczęściej używać go będziemy patrząc przez peryskop lub lornetkę, a nie bezpośrednio z centrali.



Na samym środku tego pomieszczenia znajduje się peryskop, którego możemy używać, jeśli chcemy będąc w zanurzeniu dowiedzieć się co widać na powierzchni. Z reguły widać niewiele (głównie rewelacyjnie animowaną wodę), ale przede wszystkim widoczny jest przezeń czerwony krzyżyk określający położenie celu. Wystarczy teraz ustawić łódź mniej więcej na kursie z celem, włączyć TDC, sprawdzić na nim odległość i odpalić torpedę. Przelicznik automatycznie określi odpowiednie wyprzedzenie, dzięki czemu torpeda trafi w cel (chyba że cel w międzyczasie zmieni kurs, ale cóż...).

Używając peryskopu musimy pamiętać o dwóch sprawach. Po pierwsze, to że na powierzchni pozostaje jedynie sama głowica wcale nie oznacza że nikt jej nie zauważy. Po drugie zaś głębokość peryskopowa to zaledwie 13-17 metrów, jeśli będziemy więc płynąć "na zderzenie" z jakimś statkiem, to nasz kadłub z pewnością zostanie uszkodzony, nawet jeśli w ostatniej chwili schowamy peryskop.

Oczywiście ostrzał wrażych celów możemy prowadzić także w wynurzeniu, kierując nim z mostka. Sam pobyt na mostku dostarcza poza tym mocnych wrażeń estetycznych, wywołanych doskonałą jakością grafiki i symulacji falującego morza. Samo strzelanie torpedami nie różni się niczym od poprzednio opisanej procedury, z tą jedynie różnicą że patrzymy przez lornetkę. Podczas ataku na powierzchni nasz okręt może rozwinąć dużą prędkość, ale też jest narażony na ostrzelanie (jeśli ktoś go zauważy) i tym samym poważne uszkodzenia; dlatego też w ten sposób atakuje się głównie w nocy.

Wizyta w torpedowni pozwoli nam ocenić stan zapasów naszej amunicji, jak też odpowiednio rozlokować torpedy w wyrzutniach. Do swej dyspozycji możemy mieć do czterech ich typów - dwa rodzaje nie zmieniające kursu

o różnym zasięgu, naprowadzane akustycznie oraz "manewrujące losowo" (które w dodatku możemy programować). Ładowanie wyrzutni trwa bardzo długo (szczególnie, gdy ustawimy sobie opcję "realistic reloads") - nawet pół godziny, dlatego powinniśmy dobrze zastanowić się nad rozlokowaniem naszych torped.

W naszych wędrówkach po okręcie dość często będziemy też zaglądać do kajuty radiowej. Przeglądamy tam radiogramy od naszych szefów, ale też możemy sami wysyłać różne wiadomości - informacje o zatopionych statkach, żądania rozkazów, a nawet sygnał SOS.

Na niemieckich okrętach operator radia pełnił także funkcję nasłuchowca. Na niższych poziomach trudności (gdy na mapie zawsze zaznaczane są dokładne pozycje wszystkich statków) przydaje się on jedynie do podawania głębokości pod kilem, jednakże na wyższych jedynie dzięki niemu (no, i obserwacji, jeśli płyniemy po powierzchni) będziemy mieć







jakiekolwiek informacje o otaczających nas jednostkach. Trzeba przy tym pamiętać, że może on cokolwiek usłyszeć, jeżeli poruszamy się z niewielką prędkością i szumy własne dowodzonego przez nas okrętu są niskie. Dysponujemy niestety jedynie sonarem pasywnym (hydrofonem), jako że sonary aktywne były masowo montowane dopiero na okrętach klasy XXI. Mimo tego pod wodą można czasami usłyszeć więcej, niż zobaczyć na jej powierzchni.

Większość czasu przesiedzimy jednak nad mapą nawigacyjną, leżącą sobie w kącie centrali. Ma ona dwa tryby pracy. W jednym projektujemy kurs na dalekie obszary patrolowe, w drugim zaś pracujemy na poziomie taktycznym lawirując pomiędzy obcymi jednostkami. Obok mapy podawane są parametry wybranego aktualnie celu, jak i te dotyczące naszego okrętu; jeśli komuś ich mało, może sobie włączyć dodatkową listwę informacyjną.

Oczywiście w sytuacjach awaryjnych będziemy też zaglądać do kajuty głównego inżyniera, by spojrzeć na plany okrętu. Zakreślane są bowiem na nich uszkodzenia. Większość z nich jest stosunkowo niegroźna. Praktycznie wszystkie dadzą się naprawić w skończonym czasie, jednakże naprawy te z reguły udają się dopiero wtedy, gdy wyczerpią się baterie, bądź okręt zejdzie zbyt głęboko. Pamiętajmy, że do wpędzenia się w kłopoty wcale nie jest potrzebny nieprzyjaciel. Wystarczy zejść głęboko na wyczerpanych bateriach - pompy nie poradzą sobie z ciśnieniem otaczającej wody, stery głębokościowe będą nieprzydatne - nie będziemy wszak mogli uruchomić silnika. Jeśli wtedy nie pomoże szasowanie (a z reguły nie pomaga), to możemy jedynie opuścić okręt głębiej i czekać aż pęknie kadłub...

Grafika, muzyka, ...

Dynamix zrobił tutaj dużo dobrej roboty. Najpierw grafika - największe wrażenie sprawia falujący ocean. Naczelny ocenił to krótko, stwierdzając, iż jest to jeden z niewielu efektów, o których nie może w krótkim czasie powiedzieć jak je zrobiono. Co tu dużo mówić - w panelu opcji przewidziano możliwość wyłączenia fal "gdyż u niektórych może powodować chorobę poruszeniową".

Efekty dźwiękowe - tego trzeba posłuchać! Są tak realistyczne, jak gdyby były nagrywane na prawdziwym okręcie podwodnym. Dźwięki sonaru, śrub statków przepływających nad naszym okrętem, czy wreszcie trzaski kadłuba - wszystko jest świetne. Do tego dochodzą jeszcze mówione komendy - co najciekawsze możemy ich słuchać tak w wersji angielskiej jak i niemieckiej.

Na łów...

"Aces of the Deep" polecamy wszystkim miłośnikom wody i podwody, którzy nie boją się odgrywania postaci schwarzcharakteru. Dostępny tutaj, jak zresztą we wszystkich symulatorach Dynamixu, panel realizmu pozwala na ustawienie poziomu rozgrywki stosownie do naszych umiejętności, aczkolwiek nie należy przesadzać z ułatwianiem sobie życia, bo gra stanie się po prostu nudna.

Oczywiście można się też czepiać - nie możemy popływać sobie najbardziej zaawansowanymi niemieckimi okrętami klasy XXI, przydałoby się też nieco więcej misji. Czasami zdarzają się też niewielkie różnice pomiędzy osiągami łodzi w symulatorze, w porównaniu z rzeczywistością...

Cóż to jednak - zabawa i tak jest doskonała. Pomyślnych łowów Herr Kaleun!

Alex &Gawron

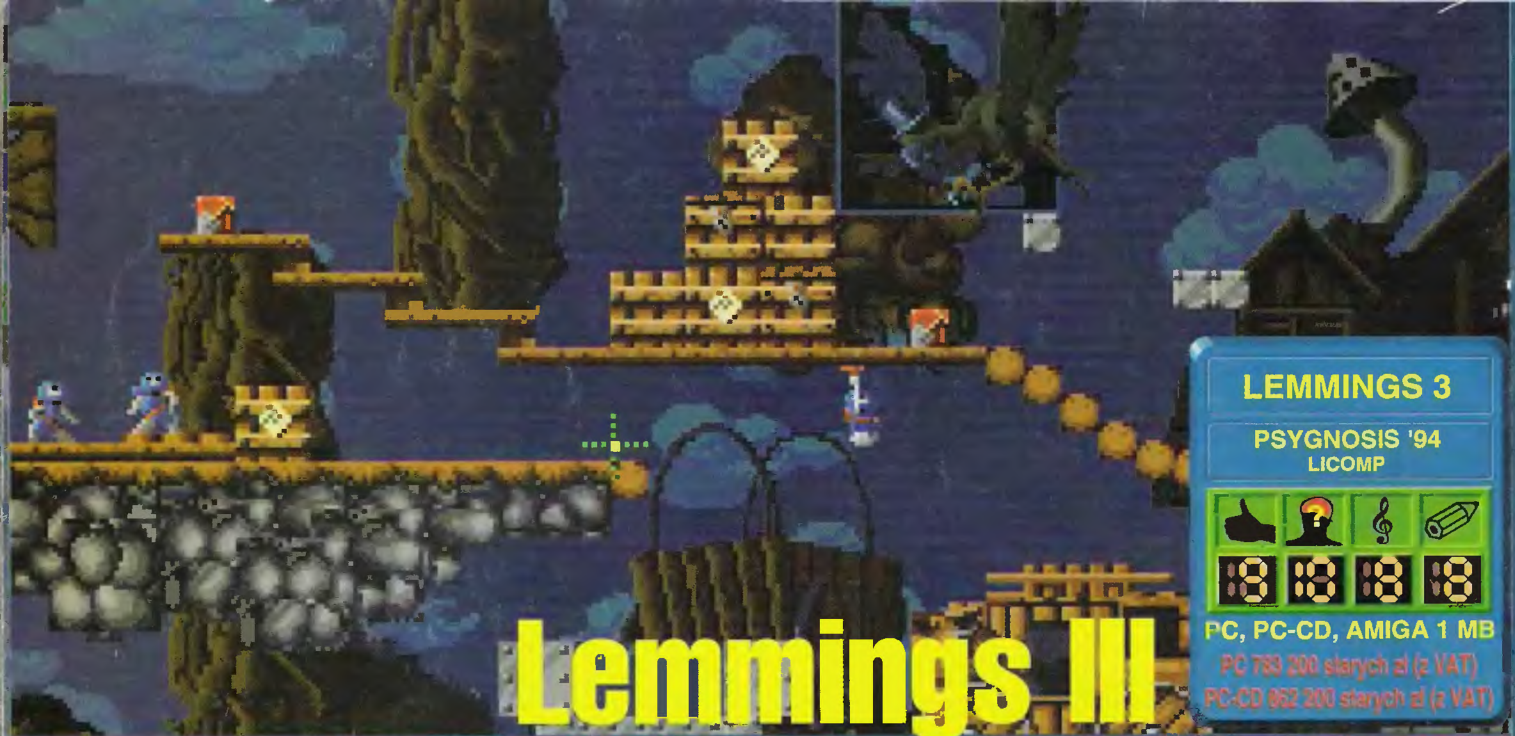
ACES OF THE DEEP

DYNAMIX '94
IPS COMPUTER GROUP



PC 386 4 MB RAM
(zalecane 8 MB)





Lemmings III

LEMMINGS 3

PSYGNOSIS '94
LICOMP

PC, PC-CD, AMIGA 1 MB


PC 783 200 starych zł (z VAT)
PC-CD 862 200 starych zł (z VAT)



Leming jest drobnym gryzoniem. Zalicza się go do rodziny norników. I z pewnością nikt by o nim nie słyszał, gdyby...

No właśnie gdyby firma Psygnosis, a właściwie członkowie grupy DMA Design nie wpadli na pomysł wykorzystania wątku niepohamowanego parcia lemingów naprzód w swojej grze pod tytułem "Lemmings".

Rok 1994 przynosi nam, akurat w choinkowej porze, kolejną część gry. A to za sprawą gry "All New World of Lemmings", wykonanym oczywiście przez DMA Design. Kilka lat oczekiwania na odmianę tej gry, to zwłaszcza w branży komputerowej szmat czasu. Przez okres ten lemingi, w drodze czasochłonnej ewolucji, osiągnęły stan większej inteligencji i rozwinęły swoją cywilizację. Zwierzaki teraz na eksplorację nowego świata wyruszają balonem. Grę rozpoczyna plansza przedstawiająca wewnętrzny widok kosza machiny latającej. Siły desantowe składają się z trzech rodzajów postaci. Leminga odzianego standartowo, w egipskie ciuchy i tego wciśniętego w strój płetwonurka. Różnorodność ta jest spowodowana tym, że zrzut może odbyć się w trzy różne lokacje odpowiednie dla ubioru. Tradycyjny leming przemierza zalesione tereny. Drugi buszuje po zabytkach kultury egipskiej. Zaletą trzeciego jest mianowicie to, że może przebywać pod wodą. W koszu wybierając jedną z wymienionych powyżej postaci możemy pokonując prostsze poziomy wprawić się w poruszaniu po określonym terenie jak i przyzwyczaić do zmienionego nieco sposobu sterowania. Ogólne zarysy gry nie zmienniły się. Pierwsze co nas uderza to postury bohaterów. Lemingi wyglądają na większe lub, jeśli ktoś woli, można powiedzieć, że znajdują się bliżaj nas. Rozmiar ikon także wzrósł, więc wielkość pola gry oglądanego przez gracza siłą rzeczy zmalała. Z wrażeń wizualnych należy także zauważyć nowy dla lemingów tryb graficzny – SVGA. Ilość ikon sterowania wybranym lemingiem zmalała. Nie oznacz to jednak zmniejszenia się ilości komend przyjmowanych przez zwierzaki. Wręcz przeciwnie. Pierwsza ikona od lewej przedstawia kroczącego leminga. Służy ona do zmieniania orientacji postaci o sto osiemdziesiąt stopni. Także przy jej pomocy możemy odblokowywać futrzaka. Następna ikona służy do wydania rozkazu zablokowania przejścia. Polecenie skakania wydajemy ikoną ze skaczącym lemingiem. W "All New World of Lemmings" by wykonać czynność taką jak kopanie lub budowanie pomostu, należy wpierw znaleźć odpowiedni zestaw narzędzi. Na przykład do kopania należy podnieść narzędzia przedstawiane jako łopata, aby zbudować pomost należy podnieść deski.



Podkreślić trzeba, że wspomniane czynności można wykonywać w dowolnym kierunku. Do wspinania się po poziomych ścianach służą narzędzia przedstawiane jako przepychacz do kanalizacji ustawiony poziomo, a do poruszania się po suficie potrzeba posiadać takowe narzędzia, tylko ustawione pionowo. By wykonywać inne czynności należy posiadać oczywiście odpowiednie im narzędzia. Wykonanie danej czynności polega na kliknięciu na ikonie używania oraz wskazaniu szczęśliwego posiadacza odpowiedniego zestawu i ewentualnie rządanego kierunku wykonywanej czynności. W każdej chwili można lemingowi nakazać zaprzestanie lub zmianę kierunku realizowanego zlecenia. Podczas wykonywania pracy długość paska na ikonie używania mówi nam, jak jeszcze długo dana czynność może być wypełniana. Ogólnie czym więcej zestawów zbierze dany leming, tym większą mamy pewność, że np.: zielonowłosy zwierzak nie odpadnie od ściany w połowie drogi. Następna ikona służy do opuszczania posiadanego zestawu narzędzi, by podnieść ten niezbędny do wykonania odmiennej czynności. Lemingi zostały pozbawione możliwości samo wysadzania się. Zaważył tutaj prawdopodobnie fakt, że przez otwór w suficie zeskakuje ich tylko dziesięć. Pod tym względem bardziej podoba mi się starsza wersja gry, gdzie mogę uratować nieporównywalnie większą liczbę zwierzątek i gdzie lepiej oddana jest atmosfera poruszającego się żywiołu. Z pewnością pod wpływem danych statystycznych, o tym że większość lemingów ginie od drapieżników nim dotrze do wybrzeża, do gry wprowadzono różne kreatury przeszkadzające nam w osiągnięciu celu. Zostały one przedstawione humorystycznie, np.: drapieżny ptak lata sobie w cylindrze. Podsumowując "All New World of Lemmings" ma predyspozycje do tego, by się stać popularną grą, lecz moim zdaniem brakuje w niej tego czegoś, co zadecydowało o wielkim sukcesie pierwszej części "Lemmings". Chociaż może się mylę...

Bryś

